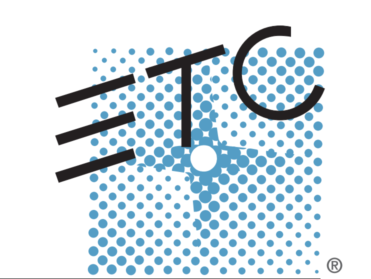
SMARTFADE® ML



Console de contrôle
Manuel de l'utilisateur

Version 1.1

Référence : **7219M1210-1.1.0-FR** Rev A
Publication : Janvier 2008

Sommaire

Introduction

Félicitations pour votre achat de la console d'éclairage SmartFadeML. La console SmartFadeML offre un large choix de fonctionnalités, avec notamment des commandes manuelles, un fonctionnement à base de mémoires, et une impressionnante série de fonctions pour systèmes de contrôle. Le SmartFadeML convient très bien à tout type de salle, aux petites tournées, aux productions en résidence, ou comme console de commande à distance pour le régisseur.

Ce chapitre contient les sections suivantes :

Utilisation de ce manuel

Félicitations pour l'achat de la console de contrôle de projecteurs motorisés (device). Nous espérons que ce manuel vous permettra de maîtriser cette console très rapidement. Voici les conventions de ce manuel.

Instructions

Les instructions sont indiquées dans un tableau avec les colonnes Action, Console et Retour.

Action	Console	Retour
Activez le mode Blackout	BLACK OUT	La touche s'allume. Aucune sortie, sauf pour les indépendants.*

* Il peut y avoir des remarques comme celle-ci avec un astérisque.

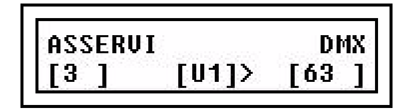
Navigation dans les menus

De nombreuses fonctions nécessitent une navigation dans les menus. Pour assurer une certaine concision, la navigation dans les menus est indiquée de la manière suivante :

Menu>Réglages>Langue>[Anglais]

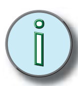
Chaque caractère « > » indique le passage à un nouveau sous-menu, en général en appuyant sur la touche **MENU** . Les éléments [entre crochets] peuvent être modifiés à l'aide des molettes ou des touches **SEL** et **MORE**.

Les écrans LCD se présentent comme suit



Conventions d'écriture

- Les touches sont indiquées par des images dans les tableaux. Dans le texte, les touches sont indiquées par leur nom écrit en majuscules et en gras, précédé du mot « touche ». Comme la touche **STACK**.
- Les références aux autres parties du manuel sont indiquées en *italique*. Lors de la consultation de la version électronique de ce manuel, cliquez sur une référence pour passer directement à la section correspondante du manuel.



Note : *Les notes donnent des conseils utiles et des informations complémentaires par rapport au texte principal.*



ATTENTION : *Un avertissement de ce type indique des situations pouvant entraîner des conséquences imprévisibles ou indésirables d'une action, une perte de données ou encore des problèmes matériels.*

Veuillez envoyer vos remarques concernant ce manuel par e-mail à : **TechComm@etcconnect.com**

Assistance des services techniques ETC

En cas de difficulté, les références fournies par ce manuel constituent la source d'information la plus pratique. Pour élargir le champ de votre recherche, vous pouvez consulter le site Internet d'ETC www.etcconnect.com. Vous pouvez également demander l'avis et les conseils d'autres utilisateurs sur les forums ETC www.etcconnect.com/community.

Si ces ressources ne sont pas suffisantes, veuillez contacter **les services techniques ETC** directement auprès de l'une des agences ci-dessous. Toutes les agences ETC assurent une assistance d'urgence en dehors des heures de bureau.

Lorsque vous nous appelez pour obtenir de l'aide, ayez à disposition les informations suivantes :

- Le modèle et le numéro de série de la console (situé au dos de la console)
- Le fabricant du gradateur et le type d'installation
- Les autres composants de votre système (Unison®, autres consoles, etc.)

Amériques

Electronic Theatre Controls Inc.
Services techniques
3031 Pleasant View Road
Middleton, WI 53562
800-775-4382 (USA, appel gratuit)
+1-608 831-4116
service@etcconnect.com

Royaume-Uni

Electronic Theatre Controls Ltd.
Services techniques
26-28 Victoria Industrial Estate
Victoria Road,
Londres W3 6UU Angleterre
+44 (0)20 8896 1000
service@etceurope.com

Asie

ETC Asia, Ltd.
Services techniques
Room 1801, 18/F, Tower 1
Phase 1, Enterprise Square
9 Sheung Yuet Road
Kowloon Bay, Kowloon,
Hong Kong
+852 2799 1220
service@etcasia.com

Allemagne

Electronic Theatre Controls GmbH
Services techniques
Ohmstrasse 3
83607 Holzkirchen, Allemagne
+49 (80 24) 47 00-0
techserv-hoki@etcconnect.com

Procédures de mise en marche et d'arrêt

Déballage et raccordements

Vous pouvez mettre en œuvre le SmartFadeML en un rien de temps.

- Déballez
- Branchez l'alimentation électrique
- Raccordez le DMX aux gradateurs et aux projecteurs
- Mettez sous tension

Procédure de mise en marche

SmartFade utilise le bouton marche/arrêt pour la mise sous tension et hors tension. Il permet également d'accéder au menu de sélection du mode de fonctionnement.

Action	Console	Retour
Appuyez puis relâchez	⏻	L'écran LCD affiche la version du logiciel. **[ETC SmartFade ML]** **[Version 1.0.0 2007]** Les LED du bouton s'allument dans l'ordre suivant : VERT, ROUGE, éteint. Ensuite, toutes les LED d'allument suivant le niveau adapté au mode de fonctionnement sélectionné. *

* Pendant le processus de démarrage, les LED s'allument complètement, et ce quels que soient les réglages de l'utilisateur.

Procédure d'arrêt

Action	Console	Retour
1. Appuyez puis relâchez	⏻	L'écran LCD affiche un message vous demandant de confirmer la commande d'arrêt.
2a. Confirmez	✓	La console s'éteint.
2b. Annulez	<	L'arrêt de la console est annulé et celle-ci reprend son fonctionnement.

Lorsque vous lancez la procédure d'arrêt, la console SmartFade termine les opérations en cours et sauvegarde les données système nécessaires pour garantir un démarrage sans erreur lors de la session suivante. Débrancher l'alimentation alors que la console est éteinte ne présente aucun risque pour la console.

Modes de fonctionnement

Maintenez le bouton marche/arrêt enfoncé pendant la phase de démarrage pour accéder au menu Modes de fonctionnement. Ceci vous permet de sélectionner différents modes de fonctionnement.

Action	Console	Retour
1. Maintenez la touche enfoncée (la console doit être éteinte)	⏻	L'écran LCD affiche le menu Modes de fonctionnement.
2. Sélectionnez un mode	Molette (3)	**>Contrôle complet** Toutes les fonctions sont disponibles **>Pilotage et restitution** Aucune fonction d'enregistrement ni de patch. **>Restitution seulement** Toutes les fonctions de pilotage direct de l'intensité et des dispositifs sont désactivées, ainsi que l'enregistrement et le patch.
3. Activez le mode	✓	La console lance le mode sélectionné. Elle démarrera sur ce mode jusqu'à ce que vous en changiez.

Sauvegarder et charger sur une carte mémoire

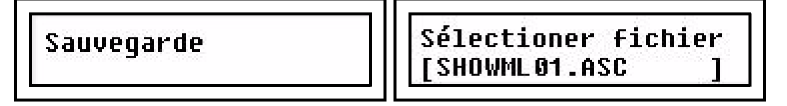
Le SmartFadeML emploie une carte mémoire SD standard pour le stockage externe des données. Avant d'utiliser une nouvelle carte SD, vérifiez qu'elle est formatée correctement (FAT16). *Voir "Formater une carte mémoire SD" à la page 8.*

Le format de fichier employé est le format ***ASCII Light Cues standard***. Ce format est compatible avec les autres systèmes respectant la même norme (unique). Bien qu'il puisse y avoir des différences entre les systèmes, le plus gros des données est généralement compatible. Pour plus de renseignements, voir www.usitt.org.

Sauvegarder un spectacle sur une carte mémoire

Cette opération est possible par le biais du menu Archive spectacle

Menu>Archive spectacle>[Sauver sur]



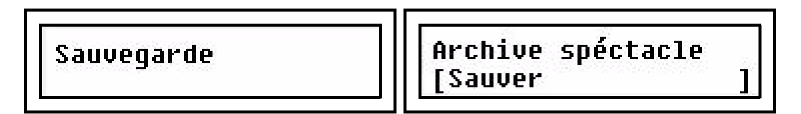
Il est possible d'attribuer un nombre à deux chiffres aux spectacles à l'aide de la molette.

On peut donner n'importe quel nom valide de type DOS à 8 caractères plus l'extension .ASC aux fichiers de spectacle enregistrés dans le logiciel ETC pour PC SmartSoft

Sauvegarde rapide d'un spectacle sur une carte mémoire

Cette opération est possible par le biais du menu Archive spectacle

Menu>Archive spectacle>[Sauver]

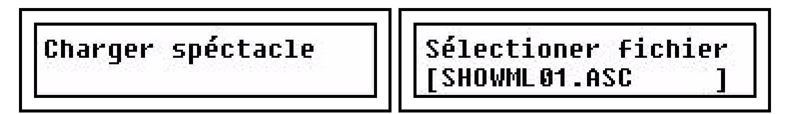


Si un nom de fichier a déjà été utilisé, le spectacle sera sauvegardé sous ce nom. Dans le cas contraire, l'écran affiche le menu Sauver sur.

Charger un spectacle à partir d'une carte mémoire

Cette opération est possible par le biais du menu Archive spectacle

Menu>Archive spectacle>[Charger spctacle]

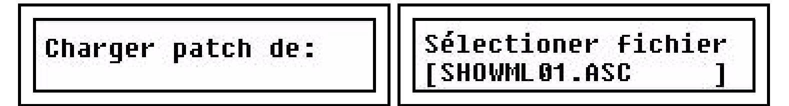


Sélectionnez le spectacle à charger à l'aide de la molette. Le spectacle proposé par défaut sera le dernier spectacle ou la sauvegarde portant le plus petit numéro sur la carte mémoire.

Charger un patch à partir d'une carte mémoire

Cette opération est possible par le biais du menu Archive spectacle

Menu>Archive spectacle>[Sauver sur]



Sélectionnez le spectacle à charger à l'aide de la molette. Le spectacle proposé par défaut pour le chargement d'un patch sera la sauvegarde portant le plus petit numéro sur la carte. La raison à cela est que vous souhaiterez certainement enregistrer un spectacle contenant uniquement un patch comme spectacle 001.

Formater une carte mémoire SD

Les cartes mémoire SD sont généralement pré-formatées. Assurez-vous que celle que vous utilisez est formatée en FAT16. Les autres formats, comme FAT12 ou FAT32, ne sont pas supportés par SmartFadeML.

Le formatage doit être fait sur un PC. Vous aurez besoin d'un lecteur de carte SD relié à votre PC par un port USB.



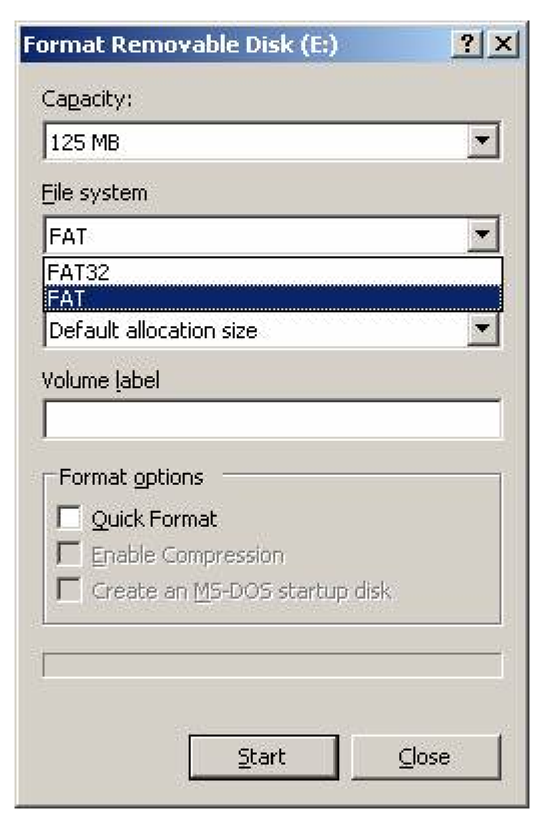
ATTENTION : *En formatant votre carte SD, vous effacerez toutes les données qu'elle contient. Assurez-vous de copier tous les fichiers importants de la carte avant de la formater.*

Etape 1: Insérez la carte SD dans le lecteur. Vérifiez que le lecteur est bien relié à votre PC.

Etape 2: La carte SD sera détectée comme un nouveau lecteur. Vous devriez pouvoir le trouver dans Poste de travail, avec un icone et une lettre de lecteur comprise entre A et Z.



Etape 3: Faites un clic droit sur l'icone de la carte SD et sélectionnez **Formater**. Ceci lance la fenêtre de formatage.



Etape 4: Dans le champ **Système de fichier**, sélectionnez **FAT**. Ceci permet de définir le système de fichier de la carte comme étant FAT16.

Etape 5: Cliquez sur **Démarrer (Start)** et exécutez le processus de formatage.

Chapitre 1
Généralités

Ce chapitre vous apporte les informations générales dont vous avez besoin pour démarrer.

Ce chapitre contient les sections suivantes :

Capacité de pilotage

Le SmartFade est une console d'éclairage simple d'utilisation mais très puissante pour 48 circuits gradués et 24 projecteurs motorisés (devices), conçue spécialement pour permettre une installation immédiate.

Circuits gradués

Il y a 48 circuits gradués. Chaque circuit gradué peut piloter un ou plusieurs gradateurs. Ils se répartissent en deux groupes de 24 (pour simplifier la numérotation des potentiomètres).

Mode potentiomètre INT A = A1-A24

Mode potentiomètre INT B = B1-B24

Les gradateurs dotés des adresses DMX de 1 à 48 devraient être pilotables directement à partir de ces deux modes « potentiomètre », étant donné que le patch par défaut est 1:1. Les intensités peuvent être pilotées en direct, puis enregistrées dans des mémoires, des séquences automatiques, ou pour les pas de Stack. Toutes les intensités interagissent selon le mode HTP (Highest Takes Precedence), priorité à la valeur la plus forte. *Règles de contrôle HTP et LTP, page 16*

Projecteurs motorisés (devices)

La console peut piloter jusqu'à 24 projecteurs motorisés. Chaque projecteur motorisé appelé aussi « device » dispose d'une touche dédiée dans la section Select. Les devices doivent être patchés avant de pouvoir être utilisés. *Voir "Patcher des devices" à la page 25.*

Les circuits d'intensité des devices sont automatiquement dirigés vers, et peuvent être pilotés par les potentiomètres, exactement comme les 48 circuits gradués des gradateurs.

Mode DEVICE INT des potentiomètres = D1-D24

Les projecteurs motorisés peuvent être pilotés en direct, puis enregistrés dans des groupes, palettes, mémoires, séquences ou dans les pas du séquentiel appelé Stack. Il y a un générateur d'effet pour les mouvements (Shapes), couleurs (Color) et motifs (Linear).

Indépendants

Deux touches « Indépendants » peuvent piloter chacune une sortie, pour les circuits spéciaux comme l'éclairage de salle, les machines à fumée, les éclairages de service ou les poursuites. *Voir "Patcher les indépendants" à la page 24.*

Sorties DMX

La console offre 2 sorties DMX permettant de piloter jusqu'à 1024 adresses DMX.

MIDI

Nous utilisons la normee MIDI MSC (MIDI Show Control), l'une des manières les plus courantes d'utiliser le MIDI pour synchroniser les équipements MIDI d'un spectacle. Les potentiomètres en mode mémoire peuvent être pilotés par des contrôleurs MIDI, et les commandes Program Change peuvent être utilisées pour différentes fonctions.

Carte mémoire

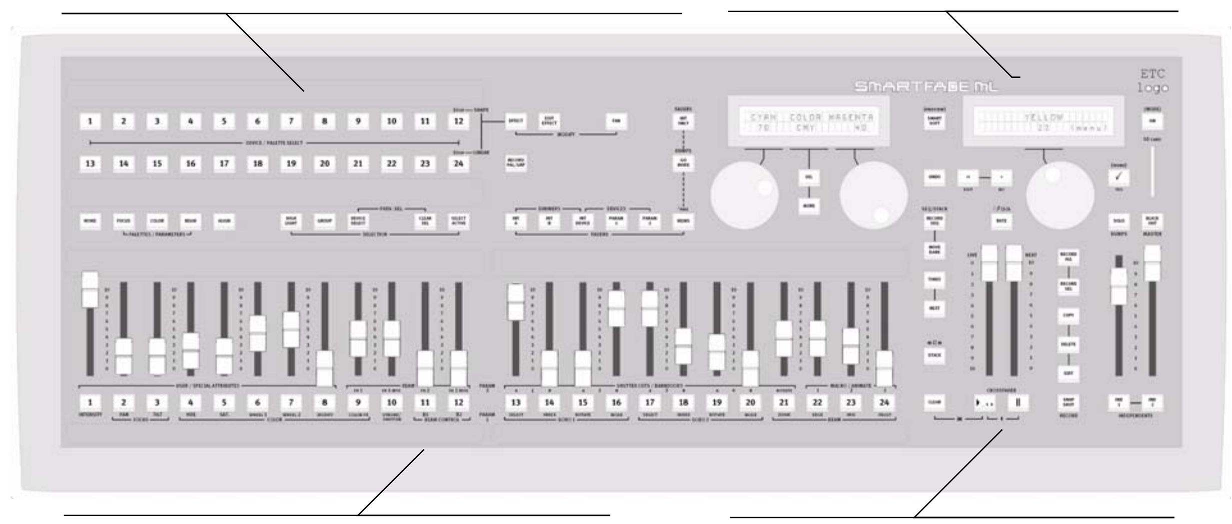
Les spectacles peuvent être sauvegardés sur une carte mémoire SD standard. *Voir "Sauvegarder et charger sur une carte mémoire" à la page 6.*

Fonctions en façade de la console

Voici une vue d'ensemble des fonctions disponibles en façade sur votre SmartFadeML.

Sélecteurs de device 1-24
Ces touches sont utilisées pour sélectionner des devices, palettes, groupes et effets. Les boutons se trouvant juste en-dessous permettent de sélectionner différents modes.

Les deux écrans LCD
avec leurs molettes et touches associées permettent d'accéder aux menus et aux paramètres des devices.



Potentiomètres et touches fugitive
Les 24 potentiomètres permettent de contrôler les intensités, les paramètres et les mémoires ou séquences. Sélectionnez un mode avec les touches de potentiomètres au-dessus d'eux.

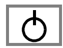
Crossfader
Les potentiomètres de transfert contrôlent le Stack (séquentiel) de 199 pas. Il permet également de faire des fondus sur des effets présélectionnés manuellement.

Touches générales

Toutes les touches sont dotées de LED. Certaines présentent plusieurs couleurs. Elles s'allument lorsqu'elles sont actives et clignotent lorsqu'elles peuvent être sélectionnées pour la fonction en cours.

Touche Power

La touche Power permet d'allumer et d'éteindre le système. *Voir "Procédures de mise en marche et d'arrêt" à la page 4.*



Touche Clear

La touche **CLEAR** permet de réinitialiser les intensités et d'affecter les potentiomètres mémoire à zéro (appuyez 2-4 fois). *Rien n'est effacé, les niveaux restitués sont simplements affectés à zéro*. *Voir "Clear/Effacer" à la page 74.*

Cette touche peut également être utilisée en combinaison avec d'autres pour activer certaines fonctions, ceci est décrit dans les sections appropriées de ce manuel.



Undo

La touche **UNDO** permet de revenir en arrière dans certains cas bien précis. Cette fonction ne s'applique qu'à la dernière commande effectuée, et un seul niveau d'annulation est disponible.

UNDO

Potentiomètres et touches fugitives

La console est dotée de 24 potentiomètres. Ils peuvent être configurés pour piloter des intensités, des paramètres, ou des mémoires et séquences. Ces modes se règlent à l'aide des touches de la section FADERS.



Une touche fugitive se trouve juste en-dessous de chaque potentiomètre. Cette touche s'allume lorsqu'elle peut être sélectionnée, et son intensité lumineuse varie suivant la fonction correspondante. La couleur de la touche varie en fonction du type de fonction associé.

1 ··· 24

Mode Potentiomètre mémoires

Les potentiomètres restituent des mémoires et pilotent progressivement les intensités et les paramètres des devices lorsqu'ils sont actionnés. Seule l'activation de la touche INT ONLY leur permet de piloter uniquement les intensités de mémoire.

INT ONLY

Modes de touches fugitives

Les touches fugitives possèdent deux modes lorsqu'elles sont utilisées, **Flash** et **Solo**. Ces deux modes utilisent le niveau du potentiomètre flashé. La touche SOLO permet de passer d'un mode à l'autre. *Voir "Général des touches fugitives" à la page 74.*

SOLO

Les touches fugitives avec des mémoires dans les registres peuvent être configurées pour activer des paramètres de devices, sans flasher les intensités, en activant la touche GO MODE. *Voir "Modes flash mémoire" à la page 75.*

GO MODE



Note : *Trois conditions sont nécessaires pour que les potentiomètres d'intensité puissent piloter l'état lumineux :*

- Le potentiomètre maître doit être au maximum (position la plus haute).
- La touche BLACKOUT doit être désactivée (éteinte)
- La touche NEXT doit être désactivée (éteinte).

Fontions Master et Black Out

Le potentiomètre master (maître) limite proportiennellement toutes les sorties d'intensités. La touche Blackout ramène instantanément toutes les intensités générées par la console à zéro. *Voir "Général et fonction Black Out" à la page 74.*



Indépendants

Les deux touches « Indépendant » sont des circuits de contrôle séparés (IND 1, IND 2) pouvant piloter n'importe quelle adresse des deux univers DMX comme avec des interrupteurs. Ces sorties peuvent être séparées de toutes les autres commandes. *Voir "Configurer les indépendants" à la page 24.*

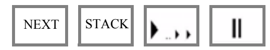


Crossfader



Le crossfader appelé aussi transfert principal consiste en deux potentiomètres, Live et Next, plus les touches de controle de transfert. Il permet de faire des enchaînements entre les 199 pas du Stack (séquentiel principal), ou pour le fondu d'une scène simple vers des intensités réglées en aveugle dans le mode NEXT. *Stack et Crossfader, page 79*

Les touches suivantes sont utilisées en combinaison avec le transfert principal



Sequence et fonction Stack

Ces touches sont utilisées pour programmer et éditer les séquences des potentiomètres Mems et le stack du transfert principal. *Voir "Séquences" à la page 51. Voir "Stack" à la page 53.*



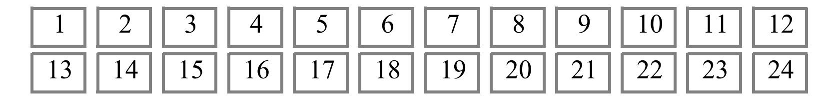
Fonctions Record et Edit

La série de touches situées au-dessus de l'intitulé RECORD donnent accès aux fonctions d'enregistrement et d'édition décrites aux chapitres ***Programmation*** et ***Edition*** de ce manuel.



La section de sélection

Cette section de 24 touches est utilisée pour sélectionner des devices, des groupes, des palettes et des effets. Pour cela, elle fait appel aux touches des sections Attributes, Selection et Modify. *Voir "Devices" à la page 36.*



Fonctions attributs (Attributes)

Ces touches permettent de sélectionner les modes pour les 24 touches de sélection situées au-dessus d'elles, elles permettent également de masquer et de programmer. *Voir "Paramètres des devices" à la page 39.*



Fonctions de sélection

Ces touches permettent de sélectionner et de travailler avec les devices liés aux 24 touches de sélection situées au-dessus d'elles. *Voir "Sélection de devices" à la page 37.*



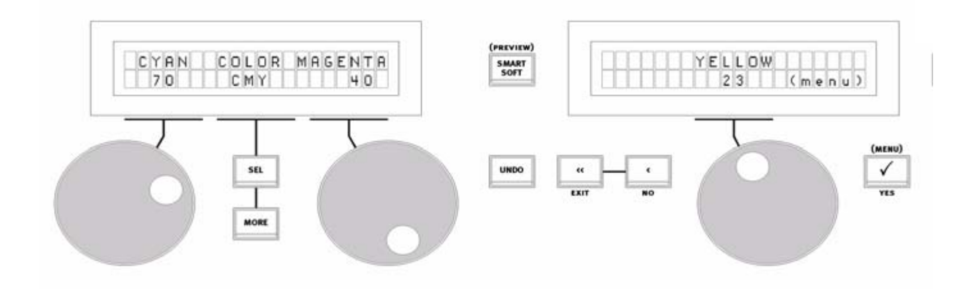
Fonctions de modification (Modify)

Ces touches permettent de sélectionner et de travailler avec les effets liés aux 24 touches de sélection situées au-dessus d'elles. *Voir "Effets" à la page 44.*



Fonctions des écrans LCD et des molettes

Les menus LCD offre un accès rapide aux fonctions. *Paramètres sur les afficheurs LCD, page 39*



Ecran LCD de droite - Menu principal

L'écran LCD de droite, associé à une molette, affiche le menu principal pour accéder ou quitter les fonctions.

Action	Console	Retour
Activez les menus	✓	MENU [Canaux]
Faites défiler les options proposées	Molette (3)	La molette permet de faire défiler les options. Utilisez à nouveau la touche Menu pour passer aux niveaux suivants et accepter les modifications de la configuration.
Option précédente	<	Permet de revenir au niveau de menu précédent.
Quittez	<<	Permet de quitter les menus en annulant.

Ecran LCD de gauche - Sous-menus

L'écran LCD de gauche permet de piloter les fonctions des sous-menus. Utilisez les molettes pour régler les valeurs, et les touches **SEL** et **MORE** pour passer d'une option à l'autre.



Ecran LCD - Mode aperçu

Le mode aperçu permet de voir les intensités programmées pour les potentiomètres MEMS 1-24

Action	Console	Retour
Activez le mode aperçu	SMART SOFT	Les touches fugitives 1-24 se mettent à clignoter. Appuyez à nouveau sur la touche pour désactiver le mode aperçu.
Sélectionnez un potentiomètre	1 ... 24	La touche fugitive sélectionnée cesse de clignoter. Les écrans LCD affichent les intensités du mode potentiomètre en cours. « **IFCB** » indique le type de données enregistrées dans la mémoire en cours.

Int A: 1 13	M 5.0 D 5.0

Philosophie de la console

Le SmartFade ML est conçu pour être simple d'utilisation tout en offrant une série de fonctions avancées pour un éclairage standard constitué de projecteurs conventionnels et motorisés.

Il offre une touche d'accès direct pour chaque intensité et paramètre de device. On accède à ces fonctions par le biais des modes de potentiomètres.

Ces touches permettent de faire fonctionner le SmartFadeML sans moniteur supplémentaire. Elles fournissent des informations sur les options qu'elles proposent, leur mode, leurs intensités et leur couleur grâce à leurs LED rétroéclairées.

Les écrans LCD et les trois molettes offrent une puissante fonction d'édition basée sur une série de menus, et le pilotage direct des paramètres des devices.

Règles de contrôle HTP et LTP

Intensités

Les circuits de gradateur et d'intensité des devices fonctionnent selon la règle dite **HTP**, (Highest Takes Precedence, le niveau le plus élevé prévaut). Cela signifie que, quand une intensité est gérée par plusieurs potentiomètres, le résultat en sortie est défini par le niveau le plus élevé.

Les circuits d'intensité peuvent être réglés sur un niveau donné à l'aide des potentiomètres dans le cadre des modes INT A, INT B et DEVICE INT. Ces potentiomètres de circuit fonctionnent sous le contrôle du potentiomètre ***Live*** du transfert principal. Ils peuvent être utilisés pour monter ou baisser un niveau issu du transfert principal. Les niveaux réglés sont soumis à un fondu lorsque le transfert principal est utilisé.

Paramètres de device

Tous les paramètres de devices fonctionnent exclusivement en direct, selon la règle **LTP** (Latest Takes Precence, la dernière action prévaut). Cela signifie qu'ils sont toujours soumis à la dernière action.

Lorsque vous pilotez des dispositifs à l'aide des potentiomètres PARAM, vous pourrez voir ces paramètres « sauter » à un niveau donné, puis « rattraper » la position du potentiomètre. C'est parce qu'un potentiomètre est toujours à un niveau compris entre 0% et le maximum. Comme le premier mouvement du potentiomètre est considéré comme la dernière action pour ce paramètre, vous les verrez sauter quand le potentiomètre ne correspond pas au niveau de départ du paramètre en question. Pour éviter ce saut, utilisez les molettes (encodeurs) pour piloter vos devices. Les encodeurs ne font qu'indiquer un sens de changement, et non un pourcentage fixe, vous ne verrez donc pas de saut car il n'y aura rien à rattraper.

Une mémoire contenant des paramètres de device peut être configurée de manière à ce que les paramètres suivent le potentiomètre progressivement ou non.

Différentes manières d'utiliser le SmartFadeML

Il y a différentes approches possibles pour ce qui est de l'utilisation du SmartFadeML

Pilotage manuel

Les niveaux et les paramètres de device sont réglés directement à l'aide des potentiomètres et des encodeurs.

Enchaînement pour une préparation

Réglez les niveaux en aveugle, puis faites vos fondus enchaînés en direct. *Voir "Fondu enchaîné en mode préparation" à la page 81.*

Programmation pour restitution improvisée

Préparez des groupes, des palettes et des effets et sauvegardez-les dans des mémoires et des séquences.

Programmation d'une liste de mémoires pour une restitution

Enregistrez un Stack (séquentiel) avec jusqu'à 199 pas et des temps de transfert pour une restitution avec les crossfaders.

Structure de données et temporisations

La structure des données est très simple. Les potentiometres offrent un contrôle direct des intensités et des paramètres. Ces niveaux peuvent être enregistrés de différentes manières.

Groupes

Les sélections de devices peuvent être enregistrées dans 24 groupes pour un accès rapide.

Palettes

Les paramètres de devices peuvent être enregistrés dans trois différents types de palettes pour un accès rapide, ils peuvent également être programmés comme sources référencées dans les mémoires et les séquences. Les trois types de palettes sont FOCUS, COLOR et BEAM. Chaque type se subdivise en 24. L'idée de créer des palettes pour les réglages de position, de couleur et de faisceau au lieu de sauvegarder les paramètres complets vise à gagner du temps. Cela va très vite de sélectionner quatre projecteurs et de dire « visez le centre de la scène (Palette 2 Focus) en rouge (Palette 1 Color) ». En cas de changement dans votre spectacle, vous gagnerez encore du temps en éditant simplement les palettes au lieu de modifier toutes les mémoires et les pas auxquels elles sont associées. Si elles sont modifiées, elles se mettent à jour toutes seules pour le moment où elles ont été utilisées pendant un spectacle. Par exemple, quand une palette focus pour un élément de décor donné est déplacée, ou quand un palette rouge est modifiée pour un rouge plus profond.

Effets

Les effets constituent une manière très rapide de créer des mouvements et des motifs intéressants avec les devices. La console offre 11 effets de forme pour les mouvements pan/tilt des devices, 11 effets linéaires pour les intensités ou tout autre paramètre des devices, et 11 effets de couleur pour les devices à mélange de couleur trichromique. Les effets sont référencés en tant que sources, comme les palettes. Le décalage (Offset) est enregistré dans la mémoire, mais pas la profondeur (Depth) ni la vitesse (Speed). Elles sont enregistrées dans l'effet.

Mémoires

Les mémoires sont créées pour stocker des intensités, des paramètres de device, des palettes et des effets pour un potentiomètre. Ces mémoires peuvent être restituées à partir des potentiomètres, et peuvent être stockées en tant que pas d'une séquence ou du stack. Il y a 12 pages de 24 potentiomètres mémoires = 288 mémoires au total. Chaque mémoire peut avoir un temps FCB pour contrôler la transition des paramètres de device.

Snapshots

L'intégralité de la sortie peut être enregistrée instantanémant grâce à une fonction de capture (snapshot). Jusqu'à 10 captures (snapshots ou photos) de ce genre peuvent être mises en mémoire tampon. Elles pourront être enregistrées dans des mémoires plus tard.

Séquences

La manière la plus rapide de créer une boucle de mémoires est d'enregistrer une séquence. Une séquence est composée d'une liste de 24 pas pouvant être restitués manuellement, en boucle, ou ponctuellement à partir des potentiomètres. Chaque pas peut être un circuit d'intensité ou une mémoire unique. Chaque pas peut avoir un temps de montée (Up), de descente (Down), et d'attente (Wait). Des fonctions générales de priorité, comme Vitesse (Rate), Fondu (Fade) et BPM sont également disponibles.

Stack

Le Stack ou Séquentiel est une liste de type théâtre de 199 pas pouvant être restitués manuellement ou ponctuellement à partir du crossfader. Elle est conçue comme une liste principale de mémoires pour un spectacle. Chaque pas peut être un circuit d'intensité unique, une mémoire ou un état de mémoire de stack unique. Chaque pas peut avoir un temps de montée (Up), de descente (Down), et d'attente (Wait). Des fonctions générales de priorité, comme Vitesse (Rate) et Fondu (Fade) sont également disponibles.

Chapitre 2
Configuration

La configuration par défaut du SmartFadeML vous permet de contrôler 48 circuits de gradateur dès la première utilisation, sans paramétrage préalable. Les projecteurs motorisés (devices) doivent toujours être patchés, car ils nécessitent un modèle (template) spécifique correspondant à chaque type. D'autres paramètres utilisateur sont disponibles pour le choix de l'affichage et de la langue. Ils sont décrits dans ce chapitre.

Ce chapitre contient les sections suivantes :

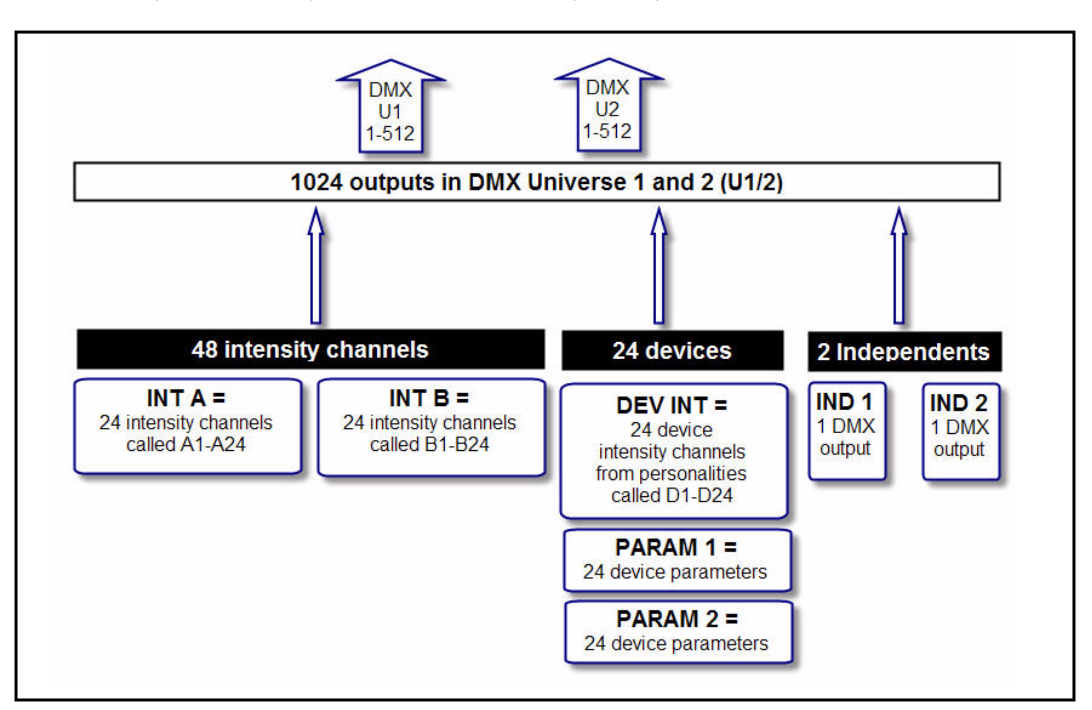
Sortie DMX

DMX (Digital MultipleX) est une norme (ou *protocole*) internationale qui permet au SmartFadeML de communiquer avec votre matériel d'éclairage. C'est un protocole numérique qui, en résumé, définit un état « On », un état « Off », ou un certain pourcentage de « On ». La norme DMX permet de contrôler des gradateurs, des projecteurs motorisés, des machines à fumée, des sélecteurs de couleur, des serveurs média ou tout autre appareil DMX.

Le DMX est limité à un total de 512 canaux/adresses (de sortie) disponibles sur une ligne DMX (appelée *univers*). Votre SmartFadeML dispose de deux univers, ce qui vous permet de contrôler jusqu'à 1024 sorties (2x512).

Les sorties DMX sont patchées sur les circuits de la console dédiés aux intensités ou aux devices du SmartFadeML. 48 circuits d'intensité, 24 circuits de device et circuits indépendants sont disponibles. Chaque circuit de console peut être patché sur plusieurs sorties. Le réglage par défaut est 1:1.

INT A1-A24, INT B1-B24, DEVICE INT D1-D24, IND 1, IND 2



Un projecteur motorisé (device) peut avoir jusqu'à 48 paramètres (attributs) différents, chaque paramètre nécessitant l'une ou plusieurs des 1024 sorties. Ceci dépend du type de projecteur, un modèle (template) adapté permet de configurer tout cela de façon automatique.

Vitesse de sortie DMX

Dans de rares cas, certains appareils DMX peuvent avoir des difficultés à lire les signaux DMX fournis par le SmartFadeML au maximum de la vitesse standard. Cela se traduit par des clignotements sur vos projecteurs. Il est possible de ralentir la vitesse de sortie DMX pour essayer de remédier à ces erreurs de communication avec du matériel d'autres marques. Le réglage par défaut est « Max ».

Menu>Réglages>Sortie DMX>[Maxi]..[Lente]..[Moyenne]..[Vite]

Effacer/définir un patch

Effacer un patch d'intensité

Le patch d'intensité pour INT A et INT B est effacé du menu Patch.

Menu>Patch>Patch - autre>[Effacer patch INT]

```
Patch - autres
[Effacer patch INT ]
```

Appuyez sur OK pour valider.

Régler un patch d'intensité 1:1

Le patch d'intensité pour INT A et INT B est réglé sur 1:1 à partir du menu Patch.

Menu>Patch>Patch - autre>[Patch INT 1 sur 1]



Appuyez sur OK pour valider.

Note : *Les circuits d'intensité de device peuvent permettre de patcher 24 projecteurs conventionnels si aucun device n'est utilisé.* *Voir "Patcher par circuit" à la page 23.*

Effacer un patch de device

Les devices peuvent être dépatchés tous en une seule fois ou un par un dans le menu Patch.

Menu>Patch>Patch - autre>[Effacer asservis]



Sélectionnez tous les devices ou ceux de votre choix de 1 à 24 à l'aide de la molette, et appuyez sur OK pour valider.

Patcher des gradateurs (INT)

48 circuits d'intensité peuvent être patchés sur deux univers DMX (1024 sorties). Ils sont divisés en deux groupes de 24, les modes potentiomètres INT A et INT B.

Le patch par défaut

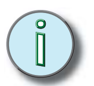
Le SmartFadeML est configuré par défaut en mode patch « 1 sur 1 » dans l'univers DMX 1 pour les gradateurs.

INT A = DMX1-24
INT B = DMX 25-48

C'est la version de patch la plus simple et la plus courante, car elle est facile à retenir et permet une prise en main immédiate de tous vos circuits disponibles. Il est également possible de créer un patch personnalisé en affectant *une ou plusieurs* sortie(s) DMX au choix à *un* circuit de contrôle au choix. La configuration du patch est très simple et s'effectue par le biais du menu à l'écran.

Patch en direct ou en aveugle

Le fait de patcher **en direct (Live)** envoie la sortie DMX sélectionnée au maximum (100%) et les autres gradateurs à zéro pour que vous puissiez savoir à quoi est relié le gradateur en question. Le fait de patcher **en aveugle (Blind)** n'affecte pas les valeurs DMX en cours jusqu'à ce que des modifications du patch n'écrasent les circuits actifs.



Note : *Un gradateur ne peut être patché que sur un seul circuit de contrôle à la fois. Si vous patchez un gradateur, avant de patcher le même gradateur sur un circuit différent, le gradateur sera automatiquement dépatché du circuit de départ et affecté au nouveau circuit.*

Patcher par gradateur

Patcher par gradateur est certainement la manière la plus simple de patcher un ensemble d'éclairage que vous ne connaissez pas. En mode direct, vous pouvez activer chaque sortie une par une, sélectionner un circuit d'intensité et le patcher.

Etape 1: Ouvrez le patch :
Menu>Patch>[Patcher par grada]

Etape 2: Choisissez le mode **Live** ou **Blind** à l'aide de la molette d'encodage 3.

Sél. mode de patch
[Aveugle]

Appuyez sur **(MENU)** pour valider.

Etape 3: Le patch s'effectue sur l'écran LCD de gauche.



Patcher par grada

Option du menu	Console	Retour
DMX	Molette 1	Sélectionnez une sortie DMX. En mode Live, elle sera instantanément réglée au maximum.
CH.	Molette 2	Sélectionnez un circuit pour patcher ou dépatcher la sortie DMX sélectionnée.
<[U1]	MORE	Permet d'alterner entre les univers DMX 1 et 2.
[UNPATCH]	SEL	Appuyez sur cette touche pour patcher ou dépatcher le circuit sélectionné sur la sortie ou l'univers DMX sélectionné.

Patcher par circuit

Patcher par circuit est tout aussi simple que patcher par gradateur. La seule différence est que le point de départ est le circuit d'intensité. En effectuant cette opération en direct, vous pouvez vérifier avec quoi est patché chaque circuit d'intensité, pour ensuite patcher ou dépatcher d'autres sorties gradateur sur ce circuit.

Etape 1: Ouvrez le patch :
Menu>Patch>[Patch par canal]

Etape 2: Choisissez le mode **Live** ou **Blind** à l'aide de la molette d'encodage 3.

```
Sél. mode de patch
     [Aveugle ]
```

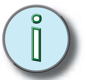
Appuyez sur **(MENU)** pour valider.

Etape 3: Le patch s'effectue sur l'écran LCD de gauche. L'écran LCD de droite affiche toutes les sorties de gradateur patchées sur le circuit sélectionné, la molette d'encodage 3 permet de faire défiler les sorties s'il y a plus de trois sorties de gradateur patchées sur le même circuit d'intensité.

```
Ca.  [Dépatch]   DMX
[A 1]   [U1]> [*  1]
```

```
1:1
```

Option du menu	Console	Retour
CH.	Molette 1	Sélectionnez un circuit à patcher ou à dépatcher. La sortie DMX correspondante sera sélectionnée instantanément dès que la molette sera actionnée. D1-D24 sont également sélectionnables. Voir Note.
DMX	Molette 2	Sélectionnez une sortie DMX pour la patcher sur le circuit sélectionné. Si celle-ci est déjà patchée, le symbole « * » apparaît devant le numéro, comme sur l'illustration ci-dessus.
[U1]>	MORE	Permet d'alterner entre les univers DMX 1 et 2.
[UNPATCH]	SEL	Appuyez sur cette touche pour patcher ou dépatcher le circuit sélectionné sur la sortie ou l'univers DMX sélectionné.



Note : *Vous pouvez patcher n'importe quel circuit d'intensité de device asservi parmi D1-D24 sur des projecteurs conventionnels si vous n'utilisez pas ces device pour des dispositifs asservis.*

Patcher les indépendants

Les touches Indépendant **IND 1** et **IND 2** offrent deux sorties séparées de toutes les autres commandes. Elles sont prévues pour piloter des devices comme des machines à fumée, des rails d'éclairage, des lampes de service, etc.

- **SOLO** reste sans effet sur ces sorties.
- L'état ou le résultat des deux sorties indépendantes ne peuvent pas être enregistrés.

Le patch par défaut

Le SmartFadeML est configuré par défaut sur les dernières sorties de l'univers DMX 1 pour les indépendants.

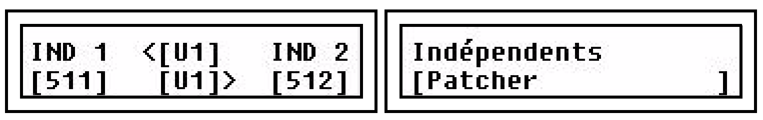
IND 1 = DMX 511
IND 2 = DMX 512

C'est facile à retenir, et cela permet un contrôle instantané avec deux sorties. Il est également possible de créer un patch personnalisé en affectant *une ou plusieurs* sorties DMX au choix aux indépendants.

Configurer les indépendants

On peut les patcher et les régler dans le menu Indépendants.

Menu>Indépendents>[Patcher]



Option du menu	Console	Retour
IND 1	Molette 1	Choisissez une sortie pour l'Indépendant 1.
<[U1]	SEL	Permet d'alterner entre les univers DMX 1 et 2 pour Indépendant 1.
[U1]>	MORE	Permet d'alterner entre les univers DMX 1 et 2 pour Indépendant 2.
IND 2	Molette 2	Choisissez une sortie pour l'Indépendant 2.

Comportement des touches

Option du menu	Console	Retour
[Mode boutons]	Molettes 1 et 2	IND 1 IND 2 [Sans] [Sans]
[Mode mitre]	Molettes 1 et 2	IND 1 IND 2 [Latch] [Latch] Permet de déterminer si les potentiomètres BLACKOUT et MASTER auront un effet ou non.
[Régler niveau]	Molettes 1 et 2	IND 1 IND 2 [100] [100]

Patcher des devices

24 circuits de device peuvent être patchés sur deux univers DMX (1024 sorties). Chaque device peut exploiter jusqu'à 48 sorties DMX.

Il n'y a pas de patch par défaut car chaque projecteur motorisé ou chaque device DMX nécessite un schéma de patchage préprogrammé spécifique. Ces schémas sont fournis avec le logiciel.

Nous vous recommandons de patcher tous vos devices en même temps pour éviter les problèmes de chevauchement d'adresse. Vous devez savoir quel mode vous voulez attribuer à votre device avant de le patcher. Pour cela, veuillez consulter le manuel du device.

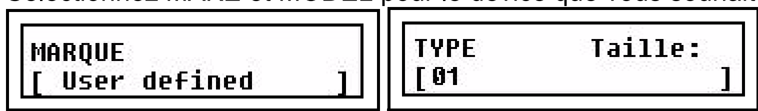
Patcher des devices est une opération simple qui s'effectue par le biais des menus sur l'écran LCD.

Patcher des devices multiples

Un assistant de patch permet de patcher très facilement un ou plusieurs devices.

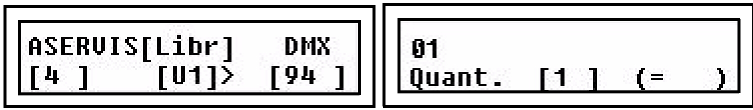
Etape 1: Ouvrez l'assistant de patch :
Menu>Patch>Patch asservis>Patcher

Etape 2: Sélectionnez MAKE et MODEL pour le device que vous souhaitez patcher.



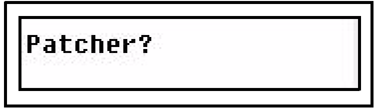
Appuyez sur **(MENU)** pour valider.

Etape 3: Utilisez maintenant les molettes de gauche à droite pour sélectionner le device de départ, l'adresse DMX et le nombre de devices. Appuyez sur **MORE** pour alterner entre les univers DMX 1 et 2.



Appuyez sur **(MENU)** pour valider.

Etape 4: Vous verrez une demande de confirmation.



Appuyez sur **(MENU)** pour confirmer.

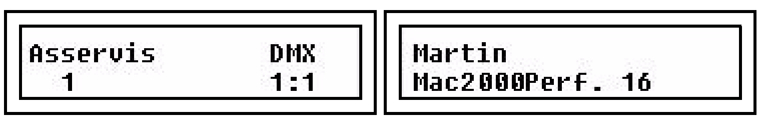
Etape 5: C'est fait. Quittez les menus ou continuez le patch en reprenant à partir de l'étape 2.

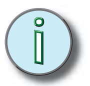
Tester le device

Appuyez sur **DEVICE SEL**. La touche de device (1-24) correspondant à chaque device patché s'allume faiblement. Appuyez sur l'une d'entre elles pour qu'elle s'allume complètement (sélectionnée). Sélectionnez maintenant **PARAM 1** pour les potentiomètres et essayez Intensité (1), Pan (2) et Tilt (3). *Voir "Paramètres des devices" à la page 39.*

Vérifiez le patch des devices

Une manière rapide de vérifier quel device est patché sur les touches de sélection de device 1-24 est de maintenir la touche enfoncée pendant plus d'une seconde. Les écrans affichent alors les informations suivantes.





Note : *Avec un VariLite VL5, la source de lumière est contrôlée par un gradateur conventionnel. Ceci doit être patché sur le patch du circuit ou du gradateur séparément vers un circuit d'intensité de device D1-D24.* *Voir "Patcher par circuit" à la page 23. Voir "Patcher par gradateur" à la page 22.*

Commandes de device

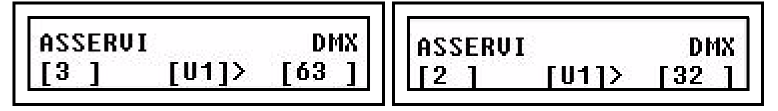
Les commandes de device comme Allumer, Eteindre et Reset sont disponible dans le menu Devices. Les devices sélectionnés seront affectés. *Voir "Sélection de devices" à la page 37.*

Menu>Devices>Commandes>[Allumer]..[Eteindre]..[Reset]

Afficher/modifier un patch de device

Pour vérifier les adresses DMX et modifier le patchage de devices seuls, ouvrez le menu Inspecter patch :

Menu>Patch>Patcher asservis>Inspecter patch



Voici les options disponibles. ***RIEN*** ne sera modifié avant que vous n'ayez appuyé sur **(MENU)** et validé.

Option du menu	Console	Retour
Sl. asservi	Molette 1	Parallèlement au changement du numéro du device, le reste des réglages est mis à jour pour correspondre à chaque device.
Univers 1 ou 2	MORE	Permet de faire passer l'adresse DMX de l'univers DMX 1 à l'univers DMX 2 et inversement.
Adresse DMX	Molette 2	Changez l'adresse DMX pour le device.

Configuration des devices

Vous pouvez inverser et/ou permuter les fonctions pan et tilt individuellement pour chaque device. En général, on utilise cette possibilité lorsque les devices ne sont pas montés de la même manière, pour que les fonctions pan et tilt se traduisent par le même résultat sur scène.

Ces fonctions sont disponibles dans le menu Asservis. Allez dans **Menu>Asservis>**

Option du menu	Console	Retour
[Inverser Pan]	La molette 2 permet de sélectionner le device (DEV). **SEL** permet d'alterner on/off.	Inverse ASSERV [Non] [1]
[Inverser Tilt]	La molette 2 permet de sélectionner le device (DEV). **SEL** permet d'alterner on/off.	Inverse ASSERV [Non] [1]
[Echanger Pan/Tilt]	La molette 2 permet de sélectionner le device (DEV). **SEL** permet d'alterner on/off.	Ech. ASSERVI [Non] [1]

Fonctions effacer

Il est possible d'effacer des données à partir du menu Réglages.

Menu>Rglages>[Effacer]



Les types de données suivants peuvent être effacés :

- Toutes les données de spectacle
- Les mémoires
- Les séquences
- Le Stack (séquentiel)
- Les palettes

Potentiomètres Crossfade

Le sens suivant lequel les potentiomètres de transfert (Crossfade) passent au pas suivant en mode STACK se règle dans le menu Réglages.

Menu>Réglages>[Transferts]



Deux types de comportement sont possibles

- Vers le haut uniquement
- Dans les deux sens

Temporisations

Il est possible de régler des temporisations pour

- Les fondus dans les séquences et le stack. *Voir "Temps de transfert par défaut" à la page 66.*
- La limite de vitesse.
- La temporisation FCB.

Sortie DMX

Voir "Vitesse de sortie DMX" à la page 20.

Configuration MIDI

Voir "Configuration MIDI" à la page 27.

Choix de la langue

Vous pouvez choisir la langue des menus à partir du menu Réglages (Setup).

Menu>Réglages (Setup)>Langue (Language)>[English]



Les options disponibles actuellement sont

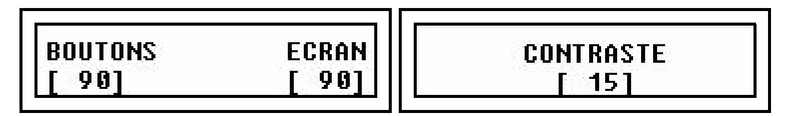
- Anglais
- Français
- Allemand
- Espagnol

La console se lancera avec la dernière langue sélectionnée jusqu'à un nouveau changement.

Affichages

Le réglage de l'affichage se fait à partir du menu Réglages.

Menu>Réglages>Affichages



Option du menu	Console	Retour
BOUTON	Molette 1	Luminosité des touches
ECRAN	Molette 2	Luminosité des écrans LCD
CONTRASTE	Molette 3	Contraste des écrans LCD

Version du logiciel

Il est possible de vérifier la version du logiciel installé sur la console dans le menu Réglages.

Menu>Réglages>[Version logiciel]

```
Logiciel: 1.2.0
Définitions: 3.4
```

```
Réglages
[Version logiciel ]
```

Configuration MIDI

Le SmartFade ML comporte des fonctionnalités MIDI (Musical Instrument Digital Interface) avec trois fonctions principales.

- ***Systèmes de contrôle de spectacle :*** Le SmartFadeML peut être configuré de manière à répondre aux données MIDI provenant d'un séquenceur temporel ou d'un système de contrôle de spectacle. Cela peut être un système MSC ou les fonctions MIDI de base du SmartFadeML.
- ***Restitution synchronisée de deux SmartFadeML :*** Les potentiomètres de mémoire, les touches fugitives et les fonctions de restitution du séquentiel, plus les fonctions Grand Master et Blackout, peuvent être synchronisés.
- ***Envoyer des données à un contrôleur MIDI :*** Il existe un patch de contrôleur permettant de configurer n'importe quel circuit du SmartFadeML de manière à ce qu'un contrôleur MIDI puisse piloter des devices externes.

Pour le contrôle de spectacle et la restitution synchronisée, il suffit généralement d'effectuer un raccordement MIDI et de commencer à l'utiliser sans avoir besoin de configurer quoi que ce soit.

MIDI Show Control

MSC est une norme de contrôle de spectacle basée sur le MIDI, elle est généralement utilisée lorsque des devices différents sont reliés à un même système de contrôle de spectacle. Le SmartFadeML supporte les commandes MSC (Midi Show Control) de base. Elles sont envoyées et reçues en permanence, quelle que soit la configuration du canal MIDI.

Vous pouvez régler l'adresse MSC dans le menu MIDI.
Menu>Setup>MIDI>[Adresse MSC]



Commandes Midi Show Control

- Go
- Stop
- Resume

Synchronisation de deux SmartFadeML

Pour synchroniser la restitution de deux consoles SmartFadeML, reliez simplement la sortie MIDI OUT de la console A à l'entrée MIDI IN de la console B. Ainsi, les fonctions de restitution sont répliquées de la console A à la console B.

Si vous souhaitez pouvoir lancer une restitution à partir de B et la répliquer vers A, reliez la sortie MIDI OUT de la console B à la console A.

Il n'y a pas de MIDI THRU sur le SmartFadeML, il n'y a donc pas de mise en boucle des informations.

Fonctions

- Etant donné que le MSC devient protocole par défaut, GO, PAUSE et STOP sont immédiatement synchronisés.
- En mode MEM, les potentiomètres et touches fugitives seront synchronisés*
- Le mode SOLO sera synchronisé pour les touches fugitives MEM*
- Grand Master, Blackout et Master flash seront synchronisés*

* Ces fonctions sont transmises de l'implémentation MIDI de base au canal MIDI configuré. *Canal MIDI, page 30*, *Implémentation MIDI de base, page 30*.

Implémentation MIDI de base

Un jeu de contrôleurs et de touches peut être envoyé et reçu. Ceci peut être utilisé à la fois pour le contrôle de spectacle et pour la synchronisation de deux consoles SmartFadeML.

Contrôleurs

- 1-48 = Master 1-48 (uniquement en mode MEM)
- 124 = Potentiomètre Live
- 125 = Potentiomètre Next
- 126 = Master flash
- 127 = Grand Master

Changement de programme

- 0 = Réinitialiser le Stack au pas 0
- 1-99 = GOTO pas 1-99 du Stack
- 100-111 = Pages mémoire 1-12
- 124 = Pause
- 125 = Start (GO)
- 126 = B.O. inactive
- 127 = B.O. active

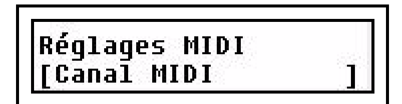
Note on/off

- 0-47 = fugitifs MEM 1-48 (uniquement en mode MEM)

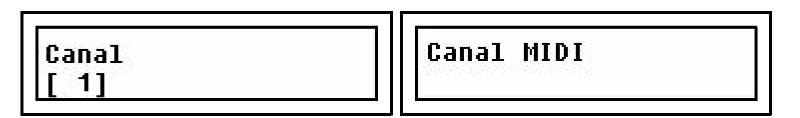
Canal MIDI

Les fonctions MIDI de base et avancées autres que MSC sont envoyées et reçues sur le même canal MIDI. Cela se règle dans le menu MIDI.

Menu>Setup>MIDI>[Adresse MSC]



Appuyez sur **OK**

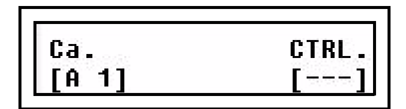


Sélectionnez un canal MIDI 1-16 à l'aide de la molette 1 et appuyez sur **OK** pour valider.

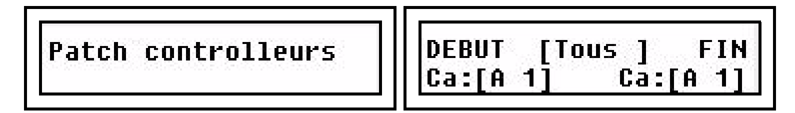
Envoyer des contrôleurs MIDI

Cette fonction est conçue pour permettre à n'importe quel circuit de contrôle du SmartFadeML de piloter un device externe à l'aide d'un contrôleur MIDI de 0 à 127. Cela se configure dans Patch contrôleurs.

Menu>Setup>MIDI>[Patch contrôleurs]

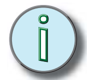


Appuyez sur **OK**



Sélectionnez un circuit de contrôle du SmartFadeML de 1 à 72 à l'aide de la molette 1, puis sélectionnez un contrôleur MIDI de 1 à 127 à l'aide de la molette 2. Appuyez sur **OK** pour valider.

Une fois cet élément réglé, la sortie de ce circuit sera également transmise au contrôleur MIDI affecté dans Patch contrôleurs.



Note : *Quand un contrôleur MIDI est patché sur un circuit, la fonction d'implémentation MIDI par défaut de ce contrôleur est désactivée.*

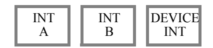
Chapitre 3
Programmation

Une fois que vous avez réglé votre console pour piloter les gradateurs et les devices de votre installation, vous pouvez commencer à programmer.

Ce chapitre contient les sections suivantes :

Intensité des circuits

On règle les intensités pour les gradateurs et les devices à l'aide des potentiomètres. Appuyez simplement sur l'une des touches de mode d'intensité, puis réglez les intensités à l'aide des potentiomètres. La touche sélectionnée est allumée en vert.

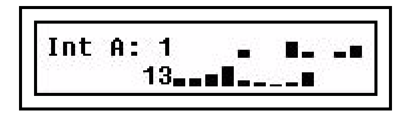


Les intensités sont empilées à la sortie de la console selon la règle HTP (Highest Takes Precedence). Les intensités peuvent provenir d'un potentiomètre de circuit, d'un potentiomètre de mémoire ou du séquentiel (Stack).Elles sont limitées par le potentiomètre général (Master) et la touche Black out.

Visualisation d'intensités

La touche fugitive située sous chaque potentiomètre s'allume proportionnellement à l'intensité réelle des sorties correspondantes, et ce quelle que soit la position du potentiomètre. Ce sera le cas même si aucune sortie n'est patchée sur le potentiomètre.

L'afficheur LCD de gauche indiquera la sortie en cours du mode potentiomètre sélectionné avec bar graphiques en barres.



Flasher des Circuits

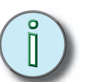
Les touches fugitives sautent automatiquement au niveau du potentiomètre BUMP. Si le mode SOLO est activé, les autres circuits d'intensité seront temporairement coupés.

Atteindre les valeurs correspondantes

Comme les potentiomètres sont utilisés pour plusieurs fonctions, il peut arriver que la position physique du potentiomètre ne corresponde pas au signal de sortie du potentiomètre. Lorsque vous déplacez un potentiomètre déphasé, la touche fugitive clignote jusqu'à ce que le niveau du potentiomètre corresponde au niveau réel.

Régler toutes les intensités sur zéro

La touche CLEAR permet d'éteindre les lumières selon vos souhaits. Appuyez quatre fois de suite sur CLEAR assez rapidement pour faire le noir sur la scène. *Voir "Clear/Effacer" à la page 74.*



Note : *Il est également possible de régler les intensités des devices par le biais du paramètre intensité ou de la molette 3 de l'afficheur LCD de droite.* *Voir "Paramètres sur les afficheurs LCD" à la page 39.*

Mode Live ou Next

Il est possible de régler les intensités en direct (Live) ou en aveugle (mode NEXT).

Mode Live (Scène)

Normalement, les intensités se règlent directement sur le potentiomètre Live du crossfader. Le résultat de ce potentiomètre est ajouté à la sortie des autres potentiomètres. Si un fondu enchaîné est effectué manuellement ou avec la touche Go, les niveaux feront un fondu jusqu'à zéro ou jusqu'au pas suivant du stack du crossfader.

Mode Next (Aveugle)

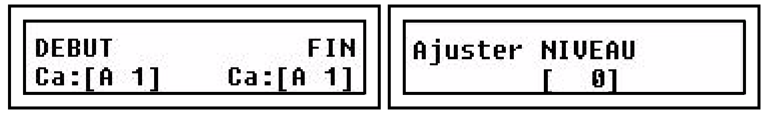
NEXT

Quand le mode NEXT est activé, tous les potentiomètres règlent leur intensité sur le potentiomètre Next du crossfader, ce qui signifie que ces niveaux seront restitués après le fondu enchaîné suivant. Ceci vous permet de présélectionner les niveaux manuellement et de faire des fondus dessus comme sur une console d'éclairage manuelle traditionnelle. *Voir "Fondu enchaîné en mode préparation" à la page 81.*

Ajuster la plage de circuits

Il est possible de sélectionner n'importe quelle plage de circuits et de l'ajuster proportionnellement dans le menu Canaux.

Menu>Canaux (circuits)>[Ajuster gamme]

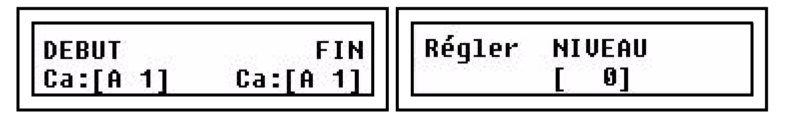


Option du menu	Console	Retour
DEBUT	Molette 1	Sélectionnez le premier circuit de la plage
FIN	Molette 2	Sélectionnez le dernier circuit de la plage
[Tous]	SEL	Permet de sélectionner tous les circuits en tant que plage de circuits.
Ajuster NIVEAU	Molette 3	Permet d'ajuster les niveaux proportionnellement

Régler une plage de circuits

Il est possible de sélectionner n'importe quelle plage de circuits et d'en rélger les niveaux dans le menu Circuits.

Menu>Canaux (circuits)>[Régler gamme]



Option du menu	Console	Retour
DEBUT	Molette 1	Sélectionnez le premier circuit de la plage
FIN	Molette 2	Sélectionnez le dernier circuit de la plage
[Tous]	SEL	Permet de sélectionner tous les circuits en tant que plage de circuits.
Régler NIVEAU	Molette 3	Dès que vous actionnez la molette, tous les circuits de la plage sont instantanément réglés sur ce niveau.

Devices

Le SmartFadeML est conçu spécialement pour gérer les devices comme les projecteurs motorisés d'une manière simple et directe. L'intensité et les paramètres de ces devices peuvent être réglés manuellement avec les potentiomètres et/ou par le biais du menu paramètres de l'afficheur LCD. *Voir "Intensité des circuits" à la page 34.*



Travailler avec des devices comme des projecteurs motorisés nécessite souvent plus de préparation qu'avec des gradateurs. La programmation et la restitution seront plus faciles si vous préparez des **palettes** et des **groupes** pour pouvoir sélectionner et ajuster rapidement les devices. *Voir "Palettes" à la page 17. Voir "Groupes" à la page 17.*

Temporisations de devices

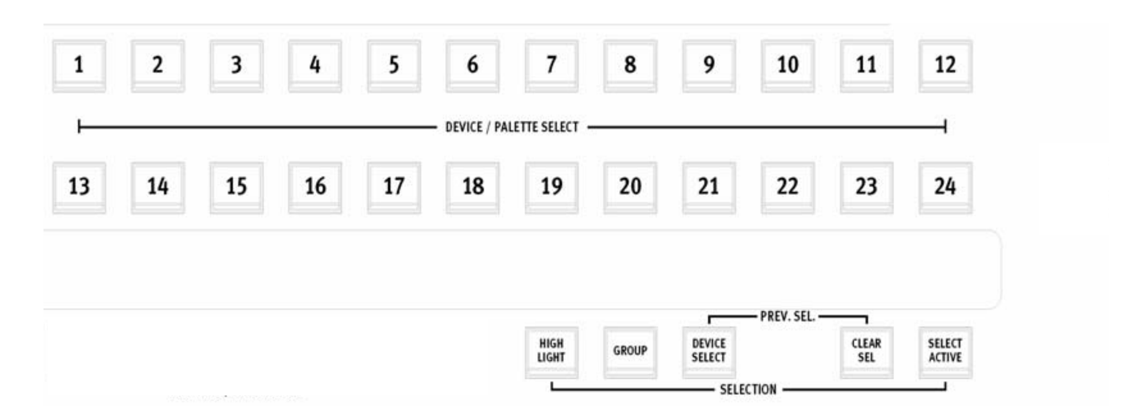
Deux réglages de temporisation affectent le contrôle des devices. *Voir "Temporisations" à la page 60.*

Connaissance de vos devices

Pour pouvoir piloter un device, vous devez savoir comment il fonctionne. Lisez le manuel du device et vérifiez pour quel mode de fonctionnement il a été conçu. Vérifiez que ce mode de fonctionnement corresponde au schéma du patchage des devices du SmartFadeML. *Voir "Patcher des devices" à la page 25.*

Sélection de devices

Avant de pouvoir faire ***quoi que ce soit*** avec un device, vous devez le sélectionner. Vous pouvez le faire à l'aide des touches SELECTION et des 24 touches Device / Palette Select.



Voici les fonctions de sélection disponibles

Fonction	Console	Retour
Activer le mode de sélection de devices	DEVICE SELECT	Cette touche s'allume, tout comme les touches de sélection pour tous les devices patchés. Les touches complètement allumées sont sélectionnées, les touches faiblement allumées ne le sont pas.
Sélectionner ou désélectionner un device	1 ... 24	Ces touches permettent de sélectionner ou désélectionner chaque device. Maintenez-en une enfoncée et appuyez sur une autre pour sélectionner une plage. Appuyez rapidement deux fois pour désélectionner tous les autres devices.
Effacer la sélection en cours	CLEAR SEL	Permet d'effacer tous les devices sélectionnés.
Restaurer la sélection précédente	CLEAR SEL et DEVICE SEL	Maintenir la touche CLEAR SEL enfoncée tout en appuyant sur DEVICE SELECT permet de restaurer la sélection précédente.
Sélectionner tous les devices actifs	SELECT ACTIVE	Tous les devices avec une intensité supérieure à zéro seront sélectionnés.
Sélectionner tous les devices actifs d'une mémoire	SELECT ACTIVE et 1 ... 24	En maintenant la touche SELECT ACTIVE enfoncée tout en appuyant sur la touche fugitive d'une mémoire, vous ne sélectionnerez que les devices de la mémoire en question.

Groupes de devices

Enregistrer une sélection de devices en tant que groupe permet de la rappeler rapidement. 24 groupes sont disponibles.

Enregistrer des groupes

Action	Console	Retour
1. Sélectionnez les devices	1 ... 24	Les touches des devices sélectionnés sont complètement allumées (le mode de sélection des devices doit être activé).
2. Activez l'enregistrement	RECORD	Toutes les touches pouvant enregistrer dans ce mode se mettent à clignoter (appuyez sur **CLEAR** pour quitter).
3. Sélectionnez des groupes	GROUP	**GROUP** s'allume. Les 24 touches de sélection se mettent à clignoter avec une luminosité maximale. Les touches déjà enregistrées clignotent plus faiblement.
4. Enregistrez le groupe	1 ... 24	Dès que vous aurez appuyé sur une touche de sélection, le groupe sera enregistré sur cette touche. La console revient automatiquement au mode de sélection des devices.

Rappeler un groupe enregistré

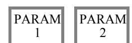
Action	Console	Retour
1. Activez les groupes	GROUP	**GROUP** s'allume. Toutes les touches de sélection liées à un groupe enregistré s'allument en vert avec une luminosité maximale.
2. Sélectionnez un groupe	1 ... 24	Dès que vous aurez appuyé sur une touche de sélection, le groupe sera sélectionné. La console revient automatiquement au mode de sélection des devices.

Paramètres des devices

Avec le SmartFadeML, un device peut avoir jusqu'à 48 paramètres différents, comme pan, tilt, gobo etc. Ces paramètres font l'objet d'un routage automatique vers les commandes grâce au schéma du patch du device. Les paramètres des devices sélectionnés sont toujours déplacés vers la dernière valeur émise selon la règle LTP (Latest Takes Precedence). Ils ne sont pas soumis au potentiomètre général (Grand Master) ni à la touche Blackout.

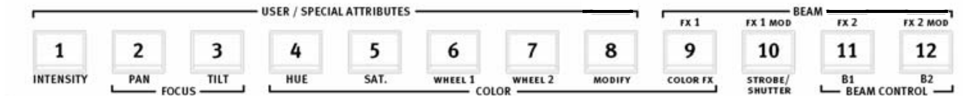
Paramètres des potentiomètres

Quand un device est sélectionné, tous ses paramètres sont routés dans deux pages de potentiomètre PARAM fader.



Dès que l'une de ces pages de potentiomètre est activée (bouton allumé), les touches fugitives situées sous les potentiomètres de tous les paramètres disponibles pour le device sélectionné s'allument.

Le paramètre de chaque potentiomètre est indiqué sur la façade de la console, sous le potentiomètre.



Les paramètres PARAM 1 sont indiqués sous les touches et les paramètres PARAM 2 au-dessus. Par exemple, le potentiomètre 1 dans PARAM 1 = Intensity (intensité).

Quand un potentiomètre est actionné, ce paramètre saute à la valeur du potentiomètre (ce qui peut paraître gênant). Vous pouvez ajuster les paramètres par rapport à leur valeur réelle à l'aide des molettes et des afficheurs LCD.

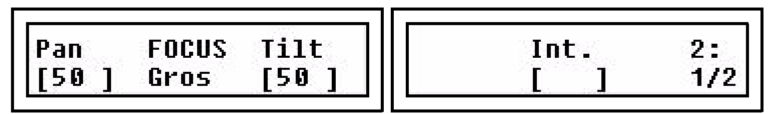
Touches fugitives

Les touches fugitives permettent de modifier un paramètre entre zéro et le maximum lorsque PARAM 1 ou 2 est maintenue enfoncée.

Paramètres sur les afficheurs LCD

Dès qu'un device est sélectionné, les deux afficheurs LCD permettent de contrôler ce paramètre à l'aide des molettes d'encodage. Ceci est indispensable si vous souhaitez ajuster les paramètres par rapport à leur position réelle.

Le type de paramètre en cours est indiqué au milieu, en haut de l'afficheur LCD de gauche (« Focus » dans l'exemple ci-dessous).



Le coin supérieur droit de l'afficheur LCD de droite comporte le numéro du menu, et l'afficheur LCD affiche juste en-dessous le numéro des sous-menus disponibles. Dans l'exemple ci-dessus, **Coarse** est le sous-menu en cours, et son numéro est 1 sur 2 (1/2).

Les paramètres qui n'existent pas pour le(s) device(s) sélectionné(s) sont indiqués comme [---].

Touches de navigation

Action	Console	Retour
Menu de paramètre suivant	SEL	Le menu de paramètre suivant est sélectionné et affiché en haut/au milieu de l'afficheur LCD de gauche.
Sous-menus	MORE	Les sous-menus sont affichés en bas/au milieu de l'afficheur LCD de gauche et la touche s'allume.

Palettes de devices

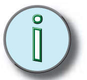
Pour simplifier la programmation des devices, il est possible d'enregistrer les paramètres dans des références appelées palettes. Les palettes peuvent être rappelées en appuyant simplement sur une touche. Vous pouvez enregistrer et rappeler trois types de palettes de paramètres. *Voir "Palettes" à la page 17.*

- Palettes Focus 1-24 = informations concernant la position
- Palettes Color 1-24 = informations concernant la couleur
- Palettes Beam 1-24 = informations concernant le faisceau (tout sauf la couleur et la position)

Ces types de paramètre permettent également de regrouper les paramètres pour une utilisation avec des fonctions comme HOME et ALIGN.

Enregistrer des palettes

Action	Console	Retour
1. Sélectionnez les devices	1 ... 24	Les touches des devices sélectionnés sont complètement allumées (le mode de sélection des devices doit être activé).
2. Activez l'enregistrement	RECORD	Toutes les touches pouvant enregistrer dans ce mode se mettent à clignoter (appuyez sur **CLEAR** pour quitter).
3. Sélectionnez le type de palette	FOCUS COLOR BEAM	Cette touche s'allume. Les 24 touches de sélection se mettent à clignoter avec une luminosité maximale. Les touches déjà enregistrées clignotent plus faiblement.
4. Enregistrer la palette	1 ... 24	Dès que vous aurez appuyé sur une touche de sélection, la palette sera enregistrée et associée à cette touche. La console revient automatiquement au mode de sélection des devices.



Note : *Pour les devices avec une trichromie (CMY), des palettes de couleur de 1 à 24 sont générées automatiquement. Les touches de sélection traduisent la couleur de la palette dans les modes COLOR et de sélection des devices.*

Rappeler une palette enregistrée

Action	Console	Retour
1. Sélectionnez les devices	1 ... 24	Les touches des devices sélectionnés sont complètement allumées (le mode de sélection des devices doit être activé).
2. Activez un mode de palette	FOCUS COLOR BEAM	Cette touche s'allume. Toutes les touches de sélection liées à une palette enregistrée s'allument au maximum *
3. Sélectionnez une palette	1 ... 24	Dès que vous aurez appuyé sur une touche de sélection, la palette sera activée. La console revient automatiquement au mode de sélection des devices.

*Vous pouvez également maintenir la touche FOCUS, COLOR ou BEAM enfoncée et sélectionner plusieurs palettes à la suite sans quitter le mode Palette.

Fonctions générales des devices

Fonction Home

La fonction Home est très utile pour réinitialiser les paramètres des devices. Les valeurs Home sont définies dans les schémas préétablis de chaque device. Cette valeur permet de ramener tous ou certains paramètres à une valeur « neutre », comme faisceau ouvert, sans couleur, en douche. Toutes les fonctions Home s'appliquent au(x) device(s) sélectionné(s) et n'affectent pas les intensités.

Action	Console	Retour
Home sur tous les paramètres	HOME HOME (à moins d'une sec. d'intervalle)	Tous les paramètres des devices sélectionnés sont ramenés au neutre.
Home sur les paramètres Focus	HOME et FOCUS	Tous les paramètres Focus des devices sélectionnés sont ramenés au neutre
Home sur les paramètres Color	HOME et COLOR	Tous les paramètres Color des devices sélectionnés sont ramenés au neutre
Home sur les paramètres Beam	HOME et BEAM	Tous les paramètres Beam des devices sélectionnés sont ramenés au neutre
Home sur n'importe quel paramètre	HOME et 1 ... 24	Maintenez la touche **HOME** enfoncée et appuyez sur la touche fugitive du paramètre de votre choix du device sélectionné pour le ramener au neutre

Fonction Aligner

Vous pouvez aligner n'importe quel paramètre d'un device sur un ou plusieurs autres. C'est très utile, par exemple, si vous avez créé un mélange de couleur sur un device et que vous souhaitez le réutiliser sur d'autres devices du même type.

Action	Console	Retour
1. Sélectionnez les devices concernés	1 ... 24	Les touches des devices sélectionnés sont complètement allumées (le mode de sélection des devices doit être activé).
2. Activez le mode Align	ALIGN	Cette touche s'allume, tout comme les touches FOCUS, COLOR et BEAM.
3. Sélectionnez le type de paramètre	FOCUS COLOR BEAM	Sélectionnez le type de paramètre que vous souhaitez aligner.
4. Sélectionnez le device source	1 ... 24	Dès que vous aurez appuyé sur la touche de sélection, les devices concernés seront alignés sur le type de paramètre sélectionné de ce device. La console revient automatiquement au mode de sélection des devices.

Fonction Fan

La fonction Fan permet de déployer rapidement une plage de valeurs sur les devices sélectionnés pour un paramètre donné.

- Différentes formes sont possibles (linéaire, V, U et S).
- Par défaut, le point central se situe sur le device se trouvant au milieu de la sélection en cours, mais vous pouvez modifier cela dans le menu Fan.
- **FAN** s'allume faiblement et peut être utilisée dès que la sélection comporte plus d'un device.
- Il y a un mode Fan rapide et un mode menu Fan.

Mode Fan

Le mode Fan rapide est une manière rapide d'appliquer la fonction Fan à un paramètre donné des devices sélectionnés à l'aide des afficheurs LCD.

Maintenez la touche **FAN** enfoncée et tournez la molette pour choisir un paramètre. La fonction Fan s'applique aux devices sélectionnés pour ce paramètre. Le dernier réglage utilisé pour cette fonction sera employé.

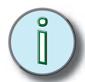
Mode menu Fan

Action	Console	Retour
1. Sélectionnez les devices concernés	1 ... 24	Les touches des devices sélectionnés sont complètement allumées (le mode de sélection des device doit être activé).
2. Activez le mode Fan	FAN	Cette touche s'allume. Les potentiomètres sont réglés sur les paramètres et les touches fugitives se mettent à clignoter.
3. Sélectionnez un paramètre	1 ... 24	La touche fugitive du paramètre sélectionné se met à clignoter au maximum. Vous pouvez changer de paramètre à tout moment. Les commandes Fan sont affichées sur les afficheurs LCD.

Forme   Centre
[S]   [--]

Taille
[- 11]

Option du menu	Console	Retour
Style	Molette 1	Sélectionnez un style
Centre	Molette 2	Sélectionnez le point central pour la fonction Fan
Taille	Molette 3	Ajustez l'ampleur (la taille) de la fonction Fan



Note : ***Centre :*** *L'ordre dans lequel les devices sont sélectionnés avant l'utilisation de la fonction Fan est utilisé pour déterminer le device central.*

Si vous sélectionnez 1,2,3, le device central = 2
Si vous sélectionnez 3,1,2, le device central = 1

Dans une liste comportant un nombre pair de devices, le point central est situé entre les deux devices les plus au centre. En d'autre termes, dans ce cas, le centre n'est pas « un device », il se trouve entre deux devices.

Mode Highlight

Le mode Highlight est un mode prévu pour les cas où vous devez ajuster un groupe de devices un par un. Il amènera les devices sélectionnés à une valeur intermédiaire pour vous permettre d'en sélectionner un à la fois à la valeur maximale. Tous les devices non sélectionnés sont réglés temporairement sur zéro et ne peuvent pas être sélectionnés.

Action	Console	Retour
1. Sélectionnez les devices	1 ... 24	Les touches des devices sélectionnés sont complètement allumées (le mode de sélection des devices doit être activé).
2. Activez le mode Highlight	HIGH LIGHT	Cette touche s'allume.
3. Sélectionnez un device parmi votre première sélection	1 ... 24	Cette touche s'allume et le device est réglé au maximum. Les autres devices sont réglés sur zéro. Ajustez les paramètres et sélectionnez le device suivant. On ne peut sélectionner qu'un seul device à la fois. Appuyez sur **HIGHLIGHT** pour quitter ce mode.

Récupérer des valeurs de paramètres dans une mémoire

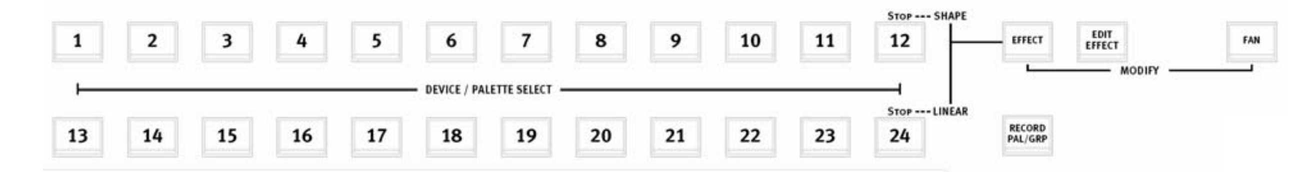
Si vous souhaitez copier les paramètres d'un device à partir d'une mémoire spécifique pour réutiliser un réglage de couleur, de position ou de faisceau, faites appel à la fonction Fetch.

Action	Console	Retour
1. Sélectionnez les devices	1 ... 24	Les touches des devices sélectionnés sont complètement allumées (le mode de sélection des devices doit être activé).
2. Activez un mode de palette	FOCUS COLOR BEAM	Cette touche s'allume. Toutes les touches de sélection offrant une palette enregistrée s'allument au maximum
3. Sélectionnez une touche fugitive de mémoire	1 ... 24	Dès que vous aurez appuyé sur une touche de sélection, les paramètres du type sélectionné seront copiés à partir de cette mémoire. La console revient automatiquement au mode de sélection des devices.

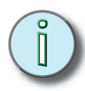
Effets

La console offre une bibliothèque de 33 effets utilisant des formes d'onde pour générer un résultat. Ces effets se répartissent en trois catégories

- ***Shape*** (forme, pan/tilt uniquement)
- ***Linear*** (linéaire, tous les paramètres sont possibles)
- ***Color*** (couleur, mélanges CMY ou RGB uniquement).



La dernière touche de chaque rangée pilote la fonction STOP pour chaque type d'effet.



Note : *Les effets sont enregistrés dans les mémoires et dans les pas du séquentiel (Stack). Ils sont référencés en tant que sources, comme les palettes. Ainsi, si vous modifiez l'effet de forme 3, cela affectera l'effet en question à chaque restitution d'une mémoire le contenant au cours de votre spectacle.*

Effets de forme

Les effets de forme affectent uniquement les paramètres pan et tilt des devices pour pouvoir créer un mouvement.

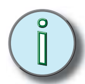
Démarrer des effets de forme

Action	Console	Retour
1. Sélectionnez les devices	1 ... 24	Les touches des devices sélectionnés sont complètement allumées (le mode de sélection des devices asservis doit être activé).
2. Activez le mode Effet	EFFECT	Cette touche s'allume. Les touches de sélection d'effet s'allument au maximum, les emplacements vides s'allument plus faiblement.
3. Sélectionnez l'effet de forme	1 ... 11	Dès que vous aurez appuyé sur une touche de sélection, l'effet sera activé. Si l'effet est vide, il passe en mode Edition. *Voir "Editer les effets de forme" à la page 69.*

Arrêter des effets de forme

Il est possible d'arrêter les effets de forme individuellement pour chaque device.

Action	Console	Retour
1. Sélectionnez les devices à arrêter	1 ... 24	Les touches des devices sélectionnés sont complètement allumées (le mode de sélection des devices doit être activé).
2. Activez le mode Effet	EFFECT	Cette touche s'allume. Les touches de sélection d'effet s'allument au maximum, les emplacements vides s'allument plus faiblement.
3. Sélectionnez Arrêter l'effet de forme (Stop)	12	Dès que vous aurez appuyé sur cette touche, l'effet sera arrêté. La console revient automatiquement au mode de sélection des devices.



Note : *Les effets de forme ont été conçus pour les situations d'éclairage les plus courantes. N'hésitez pas à les expérimenter. N'oubliez pas qu'une tête motorisée avec un tilt de 50% ne pourra pas faire un cercle complet, elle doit être dirigée vers l'avant ou vers l'arrière. Voici quelques informations sur ces effets.*

1. Circle (cercle) *- Un mouvement de fondu circulaire*
2. Square (carré) *- Un mouvement de fondu carré*
3. Infinity (infini) *- Un voyage sans fin d'une fluidité parfaite*
4. Lissajou *- Un mouvement pendulaire*
5. Clover (trèfle) *- Un parcours en forme de trèfle à quatre feuilles*
6. Flower (fleur) *- Un parcours en forme de fleur*
7. Triangle*- Un mouvement de fondu triangulaire*
8. Harmonics (harmoniques) *- Un mouvement de fleur rapide*
9. Noise (bruit) *- Un motif de mouvement irrégulier et changeant*
10. Pentacle *- Un parcours en forme de pentacle*
11. Skating (patinage) *- Les mouvements d'un patineur vu de dessus*

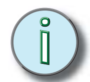
Décalages dans les effets de forme et de couleur

Il est possible de décaler chaque device affecté par un effet de forme ou de couleur de manière à ce qu'ils démarrent l'un après l'autre, ou deux par deux, etc. au lieu de se déplacer tous en même temps. Cette information est enregistrée individuellement dans chaque mémoire ou état du séquentiel (Stack).

Action	Console	Retour
1. Sélectionnez le mode Fan	FAN	Cette touche s'allume. EFFECT se met à clignoter. Si des devices sont sélectionnés, les touches fugitives de paramètre correspondantes clignotent aussi.
2. Sélectionnez un effet	EFFECT	FAN et EFFECT se mettent à clignoter. Le menu Décalage (Offset) apparaît sur les afficheurs LCD.

Décallage Effet [Style]	Rélation [Tous]

Option du menu	Console	Retour
Type	SEL	Permet d'alterner entre les effets de forme et de couleur pour les devices sélectionnés.
Relation	Molette 3	Sélectionnez une relation de décalage **TOUS** **Egale** **1:2** **1:3** **1:4** **1:5** **1:6** **1:7** **1:8** **1:9**



Note : *Pour vous permettre d'utiliser le même effet avec différentes relations, la relation est enregistrée uniquement dans la mémoire ou l'état du stack, elle ne fait pas partie de l'effet en lui-même.*

Effets de couleur

Les effets de couleur sont conçus pour être appliqués spécifiquement aux paramètres de mélange de couleur CMY ou RGB.

Démarrer les effets de couleur

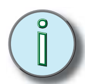
Les effets de couleur peuvent être lancés ou édités puis lancés en même temps.

Action	Console	Retour
1. Sélectionnez les devices	1 ··· 24	Les touches des devices sélectionnés sont complètement allumées (le mode de sélection des devices doit être activé).
2. Activez le mode Effet	EFFECT	Cette touche s'allume. Les touches de sélection d'effet s'allument au maximum, les emplacements vides s'allument plus faiblement.
3. Sélectionnez les effets de couleur	COLOR	Toutes les touches programmées d'effet de couleur s'allument au maximum.
4. Sélectionnez un effet linéaire et une cible	1 ··· 11	Appuyez pour en sélectionner une, ou choisissez un emplacement libre et éditez-le. *Voir "Editer les effets de couleur" à la page 71.*

Arrêter les effets de couleur

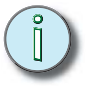
Il est possible d'arrêter les effets de couleur individuellement pour le(s) device(s) sélectionné(s).

Action	Console	Retour
1. Sélectionnez les devices à arrêter	1 ··· 24	Les touches des devices sélectionnés sont complètement allumées (le mode de sélection des devices doit être activé).
2. Activez le mode Effet	EFFECT	Cette touche s'allume. Les touches de sélection d'effet s'allument au maximum, les emplacements vides s'allument plus faiblement.
3. Sélectionnez les effets de couleur	COLOR	Toutes les touches programmées d'effet de couleur s'allument au maximum.
4. Sélectionnez Arrêter l'effet (Stop)	12	Dès que vous aurez appuyé sur cette touche, l'effet sera arrêté. La console revient automatiquement au mode de sélection des devices.



Note : *Les effets de couleur ont été conçus pour les situations d'éclairage les plus courantes. N'hésitez pas à les expérimenter. Voici quelques informations sur ces effets.*

***1. Rainbow (arc-en-ciel)** - Une série de fondus dans les couleurs de l'arc-en-ciel*
***2. Harlequin (arlequin)** - Une série de pas dans les couleurs de l'arc-en-ciel*
***3. Flames (flammes)** - Des flammes aléatoires en rouge et orange*
***4. Meadow (prairie)** - Fondus vert-jaune aléatoires*
***5. Cornfield (champ de blé)** - Un fondu mouvant du vert au bleu*
***6. Aqua** - Fondus aléatoires du bleu au blanc*
***7. Royal** - Fondus aléatoires du bleu au violet*
***8. Miss Piggy** - Fondus aléatoires du rose au blanc.*
***9. Freak-out (la folie)** - Variations rapides et aléatoires de toutes les couleurs*
***10. Secondary (secondaire)** - Pas dans les couleurs secondaires (cyan, magenta, jaune)*
***11. Primary (primaire)** - Pas dans les couleurs primaires (rouge, vert, bleu)*



Note : *Les effets sont référencés uniquement dans les mémoires et les pas du séquentiel (Stack). Quand les effets sont modifiés, ils sont aussi mis à jour aux emplacements où ils ont déjà été enregistrés.*

Effets linéaires

Les effets linéaires peuvent être appliqués à n'importe quel paramètre de device et aux intensités des gradateurs.

Démarrer les effets linéaires

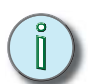
L'effet linéaire ne peut s'appliquer qu'à un seul circuit d'intensité ou paramètre à la fois. Il peut s'agir d'un paramètre pour une série de devices (couleur, strobe, etc.).

Action	Console	Retour
1. Sélectionnez les devices	1 ... 24	Les touches des devices sélectionnés sont complètement allumées (le mode de sélection des devices asservis doit être activé). Si vous appliquez l'effet à des circuits d'intensité, commencez quand même par cette étape.
2. Activez le mode Effet	EFFECT	Cette touche s'allume. Les touches de sélection d'effet s'allument au maximum, les emplacements vides s'allument plus faiblement. Appuyez pour en sélectionner une, ou choisissez un emplacement vide à éditer. Voir "Editer les effets linéaires" à la page 70.
3. Sélectionnez un effet linéaire et une cible	13 ... 23	Les potentiomètres activent le mode PARAM 1 et toutes les touches fugitives offrant des paramètres disponibles se mettent à clignoter. Appuyez sur une touche fugitive pour sélectionner un paramètre cible pour cet effet. Vous pouvez passer à n'importe quel mode de potentiomètres si vous souhaitez fixer un circuit d'intensité ou un autre paramètre comme cible pour cet effet.

Arrêter les effets linéaires

Il est possible d'arrêter les effets linéaires individuellement pour chaque device.

Action	Console	Retour
1. Sélectionnez les devices à arrêter	1 ... 24	Les touches des devices sélectionnés sont complètement allumées (le mode de sélection des devices doit être activé).
2. Activez le mode Effet	EFFECT	Cette touche s'allume. Les touches de sélection d'effet s'allument au maximum, les emplacements vides s'allument plus faiblement.
3. Sélectionnez Arrêter l'effet linéaire (Stop)	24	Dès que vous aurez appuyé sur cette touche, tous les effets linéaires des devices sélectionnés s'arrêteront. La console revient automatiquement au mode de sélection des devices.



Note : *Les effets linéaires ont été conçus pour les situations d'éclairage les plus courantes. N'hésitez pas à les expérimenter. Voici quelques informations sur ces effets.*

1. Morse *- Une série de points et de traits rappelant le code Morse*
2. Strobe *- Des flashs brefs et aléatoires à l'intensité maximale*
3. Flicker *- Effet d'escalier aléatoire similaire à des flammes*
4. On/Off *- Comportement on-off régulier*
5. Wander (mouvant) *- Niveaux mouvants en douceur*
6. Sparkle (étincelle) *- Flashs fréquents et irréguliers*
7. Mountain (montagne)*- Une onde en dent de scie haute fréquence superposée à une onde en dent de scie basse fréquence*
8. Skyline (ligne d'horizon) *- Des impulsions à différentes hauteurs.*
9. Saw (scie) *- Dent de scie*
10. Cosine (cosinus) *- Sinusoïde*
11. Ramp (rampe) *- Ouverture en fondu, et coupure nette (comme une rampe)*

Mémoires

Tous les réglages d'intensité et de device, y compris les effets, peuvent être enregistrés dans une mémoire pour être restitués.

La console offre 12 pages de potentiomètres avec 24 potentiomètres de mémoire sur chaque page. Vous avez donc à votre disposition un total de 288 mémoires. Une mémoire utilisée est indiquée en rouge. La touche fugitive s'allume au maximum si le potentiomètre est au dessus de zéro et contribue à l'éclairage.

Pour sélectionner le mode Mémoire pour les potentiomètres, appuyez sur **MEMS**.



La page de potentiomètres 1-12 en cours est indiquée pendant une seconde sur les touches fugitive lorsque vous appuyez sur **MEMS**. Vous pouvez maintenir la touche **MEMS** enfoncée pour le vérifier et pour changer de page de potentiomètres.

Enregistrer une mémoire

Configurez un état lumineux que vous souhaitez enregistrer, effets y compris. Deux possibilités s'offrent à vous :

- **Enregistrer tout** : enregistre tel quel le rendu complet.
- **Enregistrement sélectif** : Enregistre uniquement les devices sélectionnés. Les types de paramètre peuvent être masqués. Tous les circuits d'intensité avec un niveau supérieur à zéro seront enregistrés.

Enregistrer tout

Action	Console	Retour
1. Activez enregistrer tout	REC ALL	Les touches pouvant enregistrer dans ce mode se mettent à clignoter au maximum. Si une mémoire est déjà utilisée, la touche correspondante sera allumée plus faiblement (appuyez sur **CLEAR** pour quitter).
2. Sélectionnez un potentiomètre	1 ... 24	Dès que vous aurez appuyé sur la touche fugitive, la mémoire sera enregistrée et la console reviendra automatiquement au mode potentiomètre précédent. Appuyez sur **UNDO** pour annuler l'enregistrement.

Tester une mémoire

Appuyez quatre fois sur **CLEAR** pour effacer toutes les intensités. Sélectionnez le mode **MEMS** et montez le potentiomètre. Vous devriez voir sur la scène exactement le même rendu que celui que vous avez enregistré. La touche fugitive du potentiomètre sera allumée faiblement pour indiquer qu'elle a du contenu à offrir.

Enregistrement sélectif

L'enregistrement sélectif permet de limiter l'enregistrement et la restitution aux devices sélectionnés, plus tous les circuits d'intensité. Vous pouvez masquer les paramètres Focus, Color, Beam et les circuits d'intensité INT A, INT B et INT DEVICE pour éviter de les enregistrer.

Action	Console	Retour
1. Activez Enregistrement sélectif	REC SEL	Les touches pouvant enregistrer dans ce mode se mettent à clignoter au maximum. Si une mémoire est déjà utilisée, la touche correspondante sera allumée plus faiblement (appuyez sur **CLEAR** pour quitter).
Masquez les types de paramètres ou paramètres individuels de votre choix, s'il y a lieu	FOCUS COLOR BEAM	Toutes les touches sur lesquelles vous aurez appuyé seront éteintes et leurs paramètres ne pourront pas être enregistrés. Il est possible de rendre certains paramètres indisponibles pour l'enregistrement en maintenant la touche **FOCUS**, **COLOR** ou **BEAM** enfoncée tout en désactivant les touches de paramètre. La touche de type de paramètre sera allumée faiblement pendant le filtrage de paramètres individuels.
Masquez un ou plusieurs groupes d'intensité, s'il y a lieu	INT A INT B DEVICE INT	Toutes les touches sur lesquelles vous aurez appuyé seront éteintes et leurs circuits ne pourront pas être enregistrés.
2. Sélectionnez un potentiomètre	1 ... 24	Dès que vous aurez appuyé sur la touche fugitive, la mémoire sera enregistrée et la console reviendra automatiquement au mode potentiomètre précédent. Appuyez sur **UNDO** pour annuler l'enregistrement.

Snapshots

La fonction Snapshot (Photo) est conçue pour vous permettre de faire une capture de l'état lumineux en cours pour pouvoir l'enregistrer dans une mémoire par la suite.

- Vous pouvez activez la fonction Snapshot à tout moment dans n'importe quel menu ou fonction.

La fonction Snapshot effectue une capture de l'état complet de tous les circuits de sortie et les enregistre dans une mémoire tampon. Cette mémoire tampon dispose de dix emplacements de capture. Si vous utilisez la fonction onze fois, Snapshot écrasera le premier emplacement de la mémoire tampon.

La touche Snapshot

La touche est éteinte lorsqu'aucune capture n'est enregistrée. Dès qu'une capture est enregistrée, la touche s'allume en rouge.

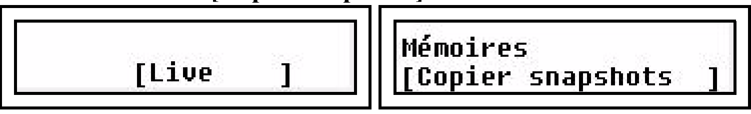
Enregistrer une capture

Action	Console	Retour
Enregistrez l'état lumineux en cours	SNAP SHOT	L'état lumineux en cours est enregistré. L'afficheur LCD affiche temporairement une confirmation. Snapshot 1 enrégistré La touche Snapshot s'allume dès qu'une ou plusieurs captures sont enregistrées.

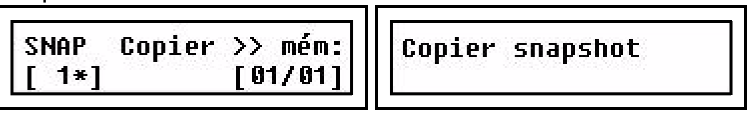
Copier un snapshot dans une mémoire

Il est possible de copier une capture vers une mémoire par le biais du menu Mémoires.

Menu>Memoires>[Copier snapshots]



Choisissez le mode direct (Live) ou aveugle (Blind) à l'aide de la touche SEL, appuyez sur OK pour valider.



Option du menu	Console	Retour
SNAP	Molette 1	Sélectionnez une capture 1-10
Destination (TARGET)	Molette 2	Sélectionnez la page de potentiomètres et la mémoire cibles. Appuyez deux fois sur OK pour valider.

Effacer tous les snapshots

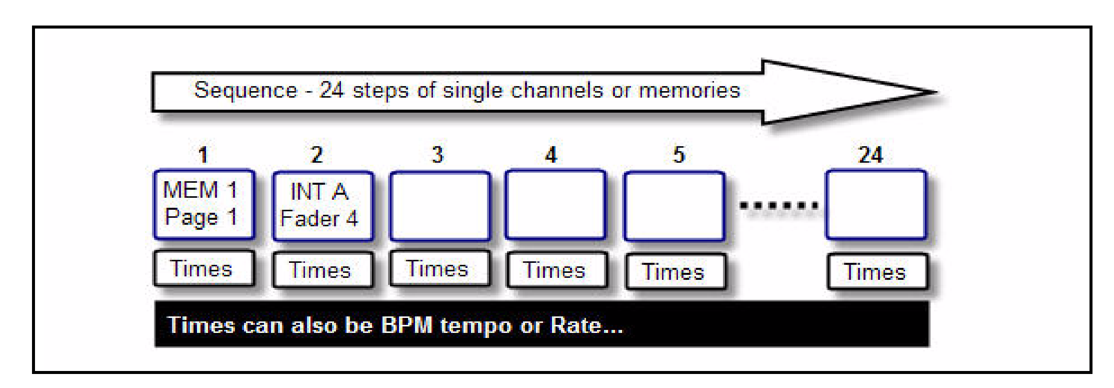
Action	Console	Retour
Effacer la mémoire tampon de captures	CLEAR et SNAP SHOT	La mémoire de captures est effacée instantanément et ne peut pas être restaurée.

Séquences

Une séquence est une liste pouvant aller jusqu'à 24 pas et pouvant être enregistrée et restituée à partir des potentiomètres 13 à 24. Chaque page de potentiomètres peut contenir jusqu'à 12 séquences, et il y a 12 pages de potentiomètres en tout, soit 144 séquences possibles au total. Les touches fugitives des potentiomètres contenant des séquences en mode MEMS sont jaunes.

Chaque pas d'une séquence peut contenir un ou deux éléments :

- Un circuit d'intensité simple d'un gradateur ou d'un device provenant de **INT A, INT B** ou de **DEVICE INT**.
- Une mémoire d'une page quelconque parmi les 12 pages de potentiomètres



Temps de pas

Les pas de séquence peuvent se voir attribuer trois temps : Montée, Descente et Attente. Il y a également un facteur de priorité vitesse et fondu. *Voir "Temps de séquence et de Stack" à la page 66.*

Modes de restitution

Les séquences peuvent être restituées en boucle (chase), une seule fois ou manuellement. *Voir "Modes d'exécution" à la page 65.*

Enregistrer une séquence

Action	Console	Retour
1. Activez l'enregistrement d'une séquence	REC SEQ	Toutes les touches pouvant enregistrer dans ce mode se mettent à clignoter au maximum en jaune. Si une mémoire ou une séquence est déjà utilisée, la touche correspondante sera allumée plus faiblement (appuyez sur **CLEAR** pour quitter).
2. Choisissez une destination (changez de page au besoin)	13 ··· 24	Dès que vous aurez appuyé sur une touche fugitive, celle-ci deviendra jaune. Pour le moment, toutes les touches fugitives peuvent servir de cible pour l'enregistrement et clignotent au maximum en rouge.
3. Si vous le souhaitez, réglez les temps pour ce pas	Molettes 1 et 2	MONT DESC [1.0] [1.0]
4. Sélectionnez une source pour ce pas	1 ··· 24	Vous pouvez sélectionner **n'importe quel circuit d'intensité ou mémoire.** Changez de page de potentiomètres au besoin. Lorsque vous appuierez sur une touche fugitive, cette mémoire ou intensité sera enregistrée en tant que pas avec les temps définis par les molettes. Répétez les étapes 3 et 4 autant de fois que nécessaire.
5. Terminez l'enregistrement	REC SEQ	Fin de l'enregistrement. La console revient au mode potentiomètres en cours avant l'enregistrement de cette séquence. Appuyez sur **UNDO** pour annuler l'enregistrement.

Tester la séquence

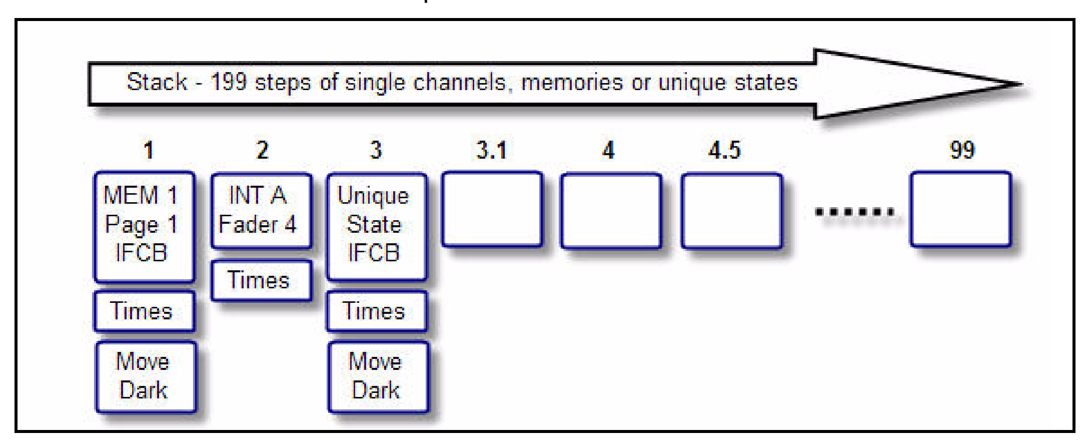
Appuyez quatre fois sur **CLEAR** pour effacer toutes les intensités. Sélectionnez le mode **MEMS** et montez le potentiomètre correspondant à la séquence enregistrée. La séquence que vous avez enregistrée devrait apparaître sur scène. La touche fugitive du potentiomètre présentera une faible lumière jaune pour indiquer qu'elle comporte une séquence enregistrée. Elle s'allume au maximum si le potentiomètre est au-dessus de zéro et contribue au rendu.

Stack

La séquence Stack est enregistrée et restituée sur le transfert principal (crossfader). Elle est prévue pour consituer la principale liste de mémoires d'un spectacle. Le séquentiel (Stack) peut contenir jusqu'à 199 pas. Les pas du stack se répartissent en 99 pas principaux, avec jusqu'à 9 suppléments décimaux entre deux pas principaux.

Chaque pas du séquentiel peut contenir l'un de ces trois éléments :

- Un circuit d'intensité simple d'un gradateur ou d'un device provenant de **INT A, INT B** ou de **DEVICE INT**.
- Une mémoire d'une page quelconque parmi les 12 pages de potentiomètres
- Un état de mémoire Stack unique



Temps de pas

Les pas du stack peuvent se voir attribuer trois temps : Montée, Descente et Attente. Ces temps se règlent pendant la restitution à l'aide des molettes. Ils peuvent également être réglés a posteriori dans le menu Temps séquence. *Voir "Temps de séquence et de Stack" à la page 66.*

Move While Dark (déplacement au noir)

Chaque pas du stack peut être marqué « Move-While-Dark » (déplacement au noir). Ce marquage concerne tout le pas. Lorsqu'il est activé, tous les devices prennent leur position AVANT le fondu vers le pas suivant - A MOINS que ces devices aient une intensité dans l'état précédent, dans ce cas, ils prendront leur position lorsque vous appuierez sur **GO**. La temporisation générale (Sneak Time) est utilisée pour les paramètres Move While Dark, elle est réglée sur zéro par défaut. *Voir "Temporisations" à la page 27.*

La touche Stack

Lorsqu'un séquentiel est enregistré mais qu'il n'est pas activé, la touche **STACK** est faiblement allumée. En appuyant sur **STACK**, vous activerez le séquentiel pour sa restitution sur les crossfaders, et la touche s'allumera au maximum. Si aucun séquentiel n'est enregistré, la touche n'est pas allumée.

Enregistrer un Stack à partir des touches fugitives

Cette fonction vous permet de créer un séquentiel avec des mémoires ou des circuits d'intensité référencés. Les pas sont créés à chaque fois que vous appuyez sur une touche fugitive de mémoire ou d'intensité.

Action	Console	Retour
1. Activez l'enregistrement d'une séquence	REC SEQ	Toutes les touches pouvant enregister dans ce mode se mettent à clignoter en jaune au maximum (appuyez sur **CLEAR** pour quitter).
2. Choisissez le Stack	STACK	Dès que vous aurez appuyé sur la touche **STACK**, la touche s'allumera au maximum. Maintenant, toutes les touches fugitives peuvent être enregistrées en tant que pas et se mettent à clignoter au maximum dans tous les modes potentiomètres.
3. Si vous le souhaitez, réglez les temps pour ce pas	Molettes 1 et 2	MONT DESC [1.0] [1.0]
4. Si vous le souhaitez, réglez le mode Move Dark	MOVE DARK	S'il est désactivé (pas allumé), tous les devices se déplaceront lorsque vous appuierez sur **GO** pour ce pas. S'il est activé (allumé), tous les devices se prépositionneront lorsque ce pas sera chargé sur le potentiomètre Next.
5. Sélectionnez une source pour ce pas	1 ... 24	Vous pouvez sélectionner **n'importe quel circuit d'intensité ou de mémoire.** Changez de page de potentiomètres au besoin. Lorsque vous appuierez sur une touche fugitive, cette mémoire ou intensité sera enregistrée en tant que référence pour ce pas. Répétez les étapes 3 et 4 autant de fois que nécessaire.
6. Terminez l'enregistrement	REC SEQ	Fin de l'enregistrement. La console revient au mode potentiomètre en cours avant l'enregistrement de cette séquence. Appuyez sur **UNDO pour éviter l'enregistrement.**

Enregistrer un état Stack

Il est possible d'enregistrer un état de mémoire unique en tant que pas du stack. En d'autres termes, il ne fera référence à aucune mémoire des pages de potentiomètres.

Configurez l'état lumineux que vous souhaitez enregistrer, effets y compris. Deux possibilités d'enregistrement s'offrent à vous, Enregistrer tout et Enregistrement sélectif.

Enregistrer tout

Action	Console	Retour
1. Activez enregistrer tout	REC ALL	Toutes les touches pouvant enregistrer dans ce mode se mettent à clignoter au maximum (appuyez sur **CLEAR** pour quitter).
2. Choisissez le Stack	STACK	La touche s'allume.
3. Réglez les temps (facultatif)	Molettes 1 et 2	MONT DESC [1.0] [1.0]
4. Sélectionnez Nouveau pas, Remplacer ou PointQ	Molette 3	Enrég. tout > XF [Nouveau pas]
5. Validez l'enregistrement	✓	Dès que vous aurez appuyé sur la touche, le rendu sera enregistré et la console reviendra automatiquement au mode potentiomètres précédent. Appuyez sur **UNDO** pour annuler l'enregistrement.

Enregistrement sélectif

L'enregistrement sélectif permet de limiter l'enregistrement et la restitution aux devices sélectionnés, plus tous les circuits d'intensité. Vous pouvez masquer les paramètres Focus, Color et/ou Beam ainsi que n'importe quelle page de potentiomètres d'intensité pour éviter de les enregistrer.

Action	Console	Retour
1. Activez Enregistrement sélectif	REC SEL	Toutes les touches pouvant enregistrer dans ce mode se mettent à clignoter au maximum. Si une mémoire est déjà utilisée, la touche correspondante sera allumée plus faiblement (appuyez sur **CLEAR** pour quitter).
2. Choisissez le Stack	STACK	La touche s'allume.
Masquez le(s) type(s) de paramètre de votre choix s'il y a lieu	FOCUS COLOR BEAM	Lorsqu'on appuie sur l'une de ces touches, celle-ci s'éteint et ses paramètres sont masqués.
Masquez un ou plusieurs groupes d'intensité, s'il y a lieu	INT A INT B DEV INT	Lorsqu'on appuie sur l'une de ces touches, celle-ci s'éteint et ses potentiomètres d'intensité sont masqués.
3. Réglez les temps (facultatif)	Molettes 1 et 2	MONT DESC [1.0] [1.0]
4. Sélectionnez Nouveau pas, Remplacer ou PointQ	Molette 3	Enrég. tout > XF [Nouveau pas]
5. Validez l'enregistrement	✓	Dès que vous aurez appuyé sur la touche, le rendu sera enregistré et la console reviendra automatiquement au mode potentiomètres précédent. Appuyez sur **UNDO** pour annuler l'enregistrement.

Chapitre 4
Edition

Une fois que vous avez commencé à enregistrer une information en suivant les indications de Programmation, vous pouvez lire cette information, et vous pouvez l'éditer. Ce chapitre traite de l'édition.

Ce chapitre contient les sections suivantes :

Editer les mémoires

Chaque mémoire peut être éditée en aveugle (potentiomètre à zéro) ou en direct (potentiomètre au maximum). Les paramètres des devices sont toujours « en direct » quelle que soit la position des potentiomètres. Il est possible d'effacer toutes les mémoires en une seule fois. *Voir "Fonctions effacer" à la page 27.*

Editer une mémoire

Action	Console	Retour
1. Activez le mode d'édition	EDIT	Toutes les touches offrant un contenu éditable se mettent à clignoter au maximum (appuyez sur **CLEAR** pour quitter).
2. Sélectionnez DATA	SEL	Vérifiez que DATA est sélectionné sur l'écran de gauche.
2. Sélectionnez une mémoire (changez de page au besoin).	1 ... 24	Dès que vous aurez appuyé sur la touche fugitive, cette mémoire sera sélectionnée pour être éditée. **EDIT** et **CLEAR** se mettront à clignoter.
3. Editez les intensités ou les paramètres du device	Fonctions de programmation	Faites les modifications de votre choix dans le cadre des fonctions normales de programmation pour les intensités et les devices. *Voir "Programmation" à la page 33.*Il peut être nécessaire d'accorder les intensités avec les potentiomètres avant de pouvoir en changer le niveau.
4. Choisissez une option d'enregistrement	EDIT	Dès que vous aurez appuyé sur **EDIT**, l'écran LCD de droite proposera les options d'enregistrement Record memory [Intensities] **Intensités** (intensités uniquement) **Devices sélectionnés** (sélectionnés uniquement) **Tous les devices** (tous les devices sont enregistrés) **Mélanger** (sélectionnés et existants)
4. Fin de l'édition	EDIT	Dès que vous aurez appuyé sur **EDIT**, les changements seront enregistrés. La console reviendra automatiquement au mode précédent.

Effacer une mémoire

Il est possible d'effacer directement toute mémoire prise individuellement.

Action	Console	Retour
1. Activez le mode EFFACER	DELETE (maintenue enfoncée)	Tant que la touche sera maintenue enfoncée, l'écran vous autorisera à effacer une mémoire. Sélect. STACK ou touche mém./séq. Appuyez sur la touche fugitive d'une mémoire. Celle-ci sera ***immédiatement*** effacée et il sera ***impossible*** d'annuler cette action. Vous pouvez appuyer sur d'autres touches fugitives pour effacer d'autres mémoires, ou relâcher la touche **DELETE**.

Copier une mémoire

Action	Console	Retour
1. Activez le mode Copie	COPY	Cette touche s'allume. Toutes les touches disponibles se mettent à clignoter (appuyez sur **CLEAR** pour quitter).
2. Sélectionnez la mémoire source (changez de page si nécessaire).	1 ... 24	Lorsqu'on appuie sur ce bouton, toutes les destinations possibles pour cette opération de copie se mettent à clignoter. Les emplacements vides clignotent au maximum, les emplacements déjà utilisés sont atténués.
3. Masquez les types de paramètres selon vos souhaits	FOCUS COLOR BEAM	Lorsqu'on appuie sur l'une de ces touches, celle-ci s'éteint et ses paramètres sont masqués.
4. Sélectionnez une cible	1 ... 24	Dès que vous appuyez sur cette touche, la mémoire source est enregistrée. La console reviendra automatiquement au mode précédent.

Effacer les données de devices d'une mémoire

Action	Console	Retour
1. Activez le mode Effacer	DELETE	Toutes les touches donnant accès à des éléments pouvant être effacés se mettent à clignoter au maximum (appuyez sur **CLEAR** pour quitter).
2. Sélectionnez une mémoire (changez de page au besoin).	1 ... 24	Dès que vous aurez appuyé sur la touche fugitive, cette mémoire sera sélectionnée pour être éditée. **DELETE** et **CLEAR** se mettront à clignoter.
3. Sélectionnez les devices à effacer	Fonctions de sélection de devices	Utilisez une ou plusieurs fonctions de sélection de devices au choix pour sélectionner les devices que vous souhaitez effacer.
4. Masquez les types de paramètres selon vos souhaits	FOCUS COLOR BEAM	Lorsqu'on appuie sur l'une de ces touches, celle-ci s'éteint et ses paramètres sont masqués.
5. Fin de l'édition	DELETE	Dès que vous aurez appuyé sur **DELETE**, les changements seront enregistrés. La console reviendra automatiquement au mode précédent.

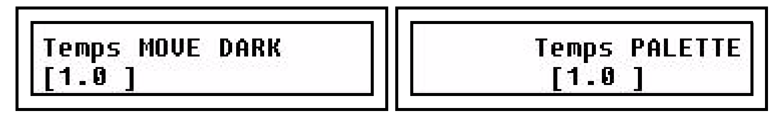
Temporisations

Il existe deux types de temporisation pour les devices asservis.

- ***Limite de vitesse (Speed Limit)*** = Une limite temporelle permettant de fixer une vitesse maximum pour toutes les fonctions, principalement pour éviter les bruits mécaniques. Ce temps est utilisé pour le prépositionnement Move by Dark (changement au noir) en mode séquence/Stack et Home.
- ***Temporisation FCB (FCB Sneak Time)*** = Un temps employé lors de l'activation d'une palette ou de l'utilisation de la fonction Align.

Ils se règlent tous les deux dans le menu Temporisations

Menu>Setup>Temporisations[LimiteVitesse & Tempo]

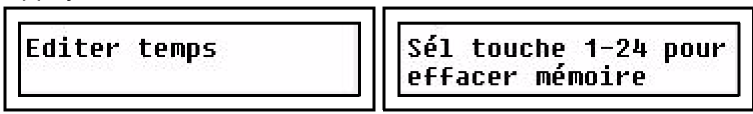


Fixez ces temps à l'aide des molettes d'encodage 2 et 3. Quittez le menu quand vous avez terminé.

Temps FCB mémoire

Une mémoire peut avoir une temporisation pour les paramètres FCB utilisée (uniquement) lorsqu'ils sont exécutés à partir de la touche fugitive en mode GO. *Voir "Modes flash mémoire" à la page 75.*

Etape 1: Appuyez sur **EDIT**



Assurez-vous que **[Temps]** est sélectionné (appuyez sur **SEL** pour l'actionner).

Etape 2: Appuyez maintenant sur la touche fugitive d'une mémoire. L'écran va passer au réglage de temps.

```
PAGE          MEMOIRE     Mém.    TEMPS FCB
[1 ]           [23]       tps     [      ]
```

Choix du menu	Console	Retour
PAGE	Molette 1	Sélectionnez une autre page de potentiomètres (ou appuyez sur une touche fugitive)
MEMOIRE	Molette 2	Sélectionnez une autre mémoire (ou appuyez sur une touche fugitive)
TEMPS FCB	Molette 3	Réglez le temps FCB pour la mémoire sélectionnée

Step 3: Appuyez sur **EDIT** pour quitter.

Tester le temps FCB

Si vous avez réglé ce temps pour une mémoire associée à des devices et que vous souhaitez l'essayer, appuyez 4 fois sur CLEAR pour réinitialiser le rendu. Réglez tous les potentiomètres de mémoire sur zéro. Sélectionnez tous les devices et réglez-les sur HOME. Réglez les potentiomètres sur INT ONLY et montez le potentiomètre correspondant à la mémoire. Activez le mode GO. Appuyez sur la touche fugitive de la mémoire pour laquelle vous avez réglé un temps FCB. Les paramètres du device doivent changer avec cette temporisation.

Editer les séquences et le stack

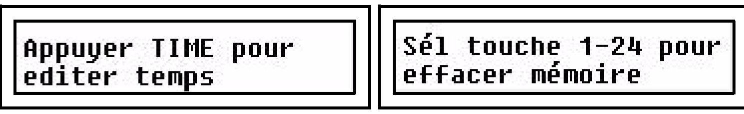
Les pas de séquence et de stack s'éditent de la même manière. Le stack offre des fonctions d'édition supplémentaires, étant donné que certaines fonctionalités et Points Q n'existent pas dans les séquences. Pour effacer toutes les séquences et le stack, *Voir "Fonctions effacer" à la page 27.*

Les fonctions disponibles pour modifier les pas du stack et des séquences sont ***Editer, Effacer, Insérer et Changer/Modifier***. Le stack offre également la possibilité d'enregistrer jusqu'à neuf points Q entre deux pas.

Editer le contenu d'un pas

Un pas de séquence ou de le stack contient une référence vers une mémoire d'une page spécifique, ou un circuit d'intensité particulier. Le stack peut également avoir un état de mémoire unique. Les mémoires peuvent être éditées sur le potentiomètre mémoire ou dans le pas. Il n'est pas possible d'éditer les pas faisant référence à un seul circuit d'intensité, vous devez utilisez la fonction Changer pour changer de circuit d'intensité. Les pas uniques du stack peuvent être édités selon les indications, comme les mémoires.

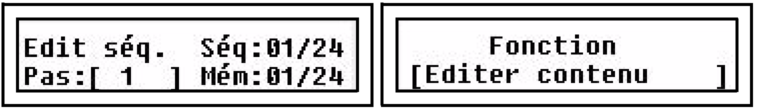
Etape 1: Appuyez sur **EDIT**



Assurez-vous que **[Data]** est sélectionné (appuyez sur **SEL** pour modifier).

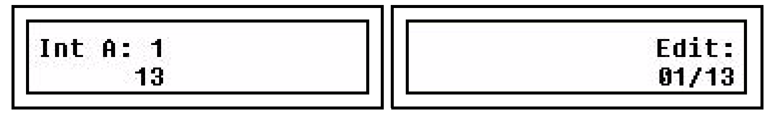
Etape 2: Sélectionnez une séquence à l'aide de la touche fugitive correspondante ou appuyez sur **STACK**.

Etape 3: Sélectionnez **le Pas** (molette 2) et **Editer** (molette 3). Le contenu du pas sélectionné pourra être édité.



Appuyez sur **(MENU)** pour valider.

Etape 4: L'écran LCD de gauche affiche les intensités de la page de potentiomètres sélectionnée pour ce pas. Editez la mémoire à l'aide des potentiomètres d'intensité et des commandes de devices.



Appuyez sur **EDIT** pour valider.

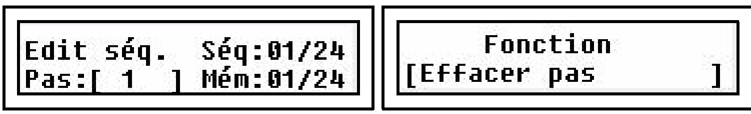
Etape 5: Vous avez maintenant la possibilité d'enregistrer **seulement les intensités**, **tous les devices** ou uniquement **les devices sélectionnés**. Si vous choisissez Devices/Asservis sélectionnés, vous pouvez masquer FCB comme avec la touche Rec Sel. *Voir "Enregistrer une mémoire" à la page 48.*

Edit: 01/24 FCB
[Mélanger Intensit.]

Appuyez sur **(MENU)** pour valider. Vous quitterez automatiquement la fonction Editer et reviendrez au mode potentiomètres ayant cours avant que vous n'ayez appuyé sur **EDIT** la première fois.

Effacer un pas

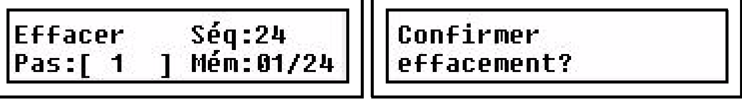
Etape 1: Appuyez sur **EDIT**



Assurez-vous que **[Data]** est sélectionné (appuyez sur **SEL** pour modifier).

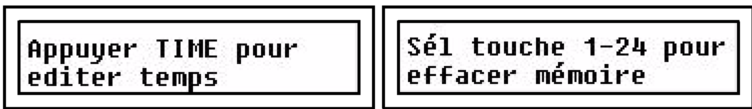
Etape 2: Sélectionnez une séquence à l'aide de la touche fugitive correspondante ou appuyez sur **STACK**.

Etape 3: Sélectionnez **le Pas** (molette 1) et **Inserer** (molette 3).



Appuyez sur **(MENU)** pour valider.

Etape 4: On vous demandera de valider la suppression du pas sélectionné.

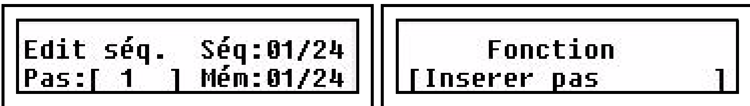


Appuyez sur **(MENU)** pour valider.

Etape 5: Quittez en appuyant sur **EDIT** ou poursuivez en reprenant à partir de l'étape 2. Vous pouvez appuyer sur **UNDO** pour restaurer les données existantes avant cette action.

Insérer un pas

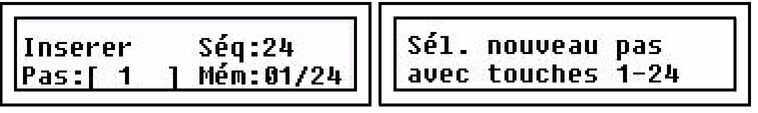
Etape 1: Appuyez sur **EDIT**



Assurez-vous que **[Data]** est sélectionné (appuyez sur **SEL** pour modifier).

Etape 2: Sélectionnez une séquence à l'aide de la touche fugitive correspondante ou appuyez sur **STACK**.

Etape 3: Sélectionnez **le Pas** (molette 1) et **Inserer** (molette 3). Le nouveau pas sera inséré ***après*** le pas sélectionné.



Appuyez sur **(MENU)** pour valider.

Etape 4: Appuyez sur une touche fugitive de la page de potentiomètres et du mode potentiomètres de votre choix.

Inserer Séq:24
Pas:[1] Mém:01/24

Sél. nouveau pas
avec touches 1-24

Le pas sera inséré dès que vous aurez appuyé sur la touche fugitive.

Etape 5: Appuyez sur **EDIT** pour terminer ou poursuivez en reprenant à partir de l'étape 2. Vous pouvez appuyer sur **UNDO** pour restaurer les données existantes avant cette action.

Insérer un PointQ

Etape 1: Appuyez sur **EDIT**

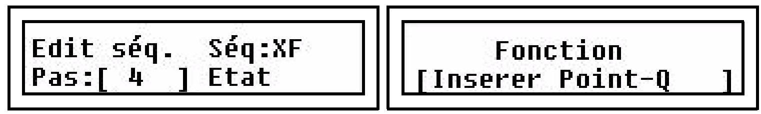
Appuyer TIME pour
editer temps

Sél touche 1-24 pour
effacer mémoire

Assurez-vous que **[Data]** est sélectionné (appuyez sur **SEL** pour modifier).

Etape 2: Sélectionnez Stack en appuyant sur **STACK**.

Etape 3: Sélectionnez **le Pas** (molette 1) et **Inserer Point-Q** (molette 3). Le nouveau pas PointQ sera inséré ***après*** le pas sélectionné.



Appuyez sur **(MENU)** pour valider.

Etape 4: Sélectionnez le PointQ (0.1-0.9) à l'aide de la molette 2 et appuyez sur une touche fugitive de la page de potentiomètres et du mode potentiomètres de votre choix.

PointQ Séq:XF
Pas:[1.1]

Sél. nouveau pas
avec touches 1-24

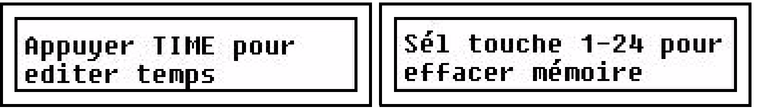
Le PointQ sera enregistré dès que vous aurez appuyé sur la touche fugitive.

Etape 5: Appuyez sur **EDIT** pour terminer ou poursuivez en reprenant à partir de l'étape 2.

Changer le contenu d'un pas

Cette fonction permet de remplacer le contenu d'une mémoire ou d'un circuit par un autre.

Etape 1: Appuyez sur **EDIT**



Assurez-vous que **[Data]** est sélectionné (appuyez sur **SEL** pour modifier).

Etape 2: Sélectionnez une séquence à l'aide de la touche fugitive correspondante ou appuyez sur **STACK**.

Etape 3: Sélectionnez **Pas** (molette 1) et **Inserer** (molette 3). Le contenu du pas sélectionné sera remplacé.

Edit séq. Séq:01/24
Pas:[1] Mém:01/24

Fonction
[Changer pas]

Appuyez sur **(MENU)** pour valider.

Etape 4: Appuyez sur une touche fugitive de la page de potentiomètres et du mode potentiomètres de votre choix.



Le changement sera enregistré dès que vous aurez appuyé sur la touche fugitive.

Etape 5: Appuyez sur **EDIT** pour quitter ou poursuivez en reprenant à partir de l'étape 2. Vous pouvez appuyer sur **UNDO** pour restaurer les données existantes avant cette action.

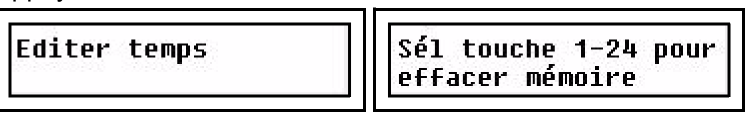
Copier une séquence

Action	Console	Retour
1. Activez le mode Copie	COPY	Cette touche s'allume. Toutes les touches disponibles se mettent à clignoter (appuyez sur **CLEAR** pour quitter).
2. Sélectionnez la séquence source (changez de page si nécessaire).	1 ... 24	Lorsqu'on appuie sur ce bouton, toutes les destinations possibles pour cette opération de copie se mettent à clignoter. Les emplacements vides clignotent au maximum, les emplacements déjà utilisés sont atténués.
3. Sélectionnez une cible	1 ... 24	Dès que vous aurez appuyé sur cette touche, la séquence source sera enregistrée. La console reviendra automatiquement au mode précédent.

Modes d'exécution

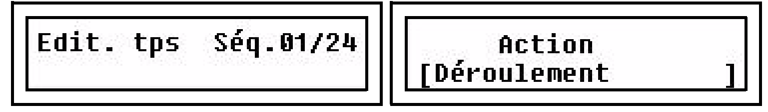
Trois modes d'exécution sont possibles pour une séquence donnée : Manuel, Une fois et Boucle (par défaut). Le stack n'offre que les modes Manuel et Une fois. Les modes d'exécution se règlent dans le menu Séquences.

Etape 1: Appuyez sur **EDIT**



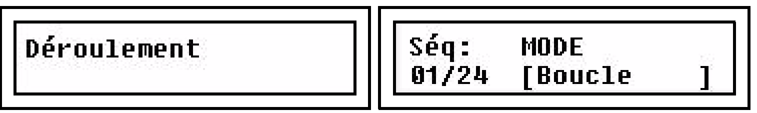
Assurez-vous que **[Temps]** est sélectionné (appuyez sur **SEL** pour modifier).

Etape 2: Appuyez maintenant sur une touche fugitive liée à une séquence. Les écrans se présentent comme suit.



Etape 3: Sélectionnez **[Déroulement]** à l'aide de la molette 3. Appuyez sur **(MENU)** pour valider.

Etape 4: Sélectionnez le mode d'exécution à l'aide de la molette 3. Appuyez sur **(MENU)** pour valider.



Option du menu	Console	Retour
Boucle	Molette 3	Comportement par défaut pour les séquences (non disponible pour le stack). La séquence se met en boucle pour repasser du dernier pas au premier, à l'infini.
Manuel	Molette 3	Comportement par défaut pour le stack. Vous devez appuyer sur la touche GO pour passer au pas suivant. Dans ce mode, les séquences font appel aux touches fugitives pour passer au pas suivant.
Une fois	Molette 3	N'exécute la séquence que pour un cycle complet. Le stack exécute automatiquement la liste de mémoires une seule fois en appuyant une fois sur GO.

Etape 5: C'est fait. Appuyez sur **EDIT** pour quitter.

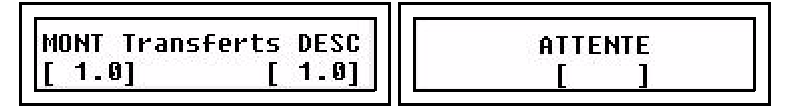
Temps de séquence et de Stack

Chaque pas de séquence peut se voir attribuer trois temps, Montée, Descente et Attente. En plus de ces trois temps, un temps de priorité vitesse et fondu peut affecter la séquence entière. Vous pouvez régler et modifier ces temps pendant la restitution.

Temps de transfert par défaut

On règle les temps de transfert par défaut dans le menu Réglages.

Menu>Réglages>Temporisations>[Temps de transfert]

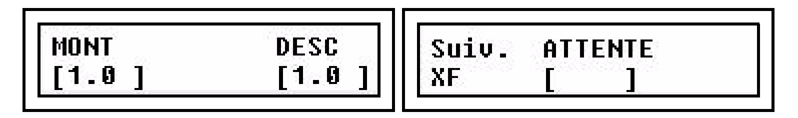


Choix du menu	Console	Retour
MONT.	Molette 1	Temps de montée par défaut
DESC.	Molette 2	Temps de descente par défaut
ATTENTE	Molette 3	Temps d'attente par défaut

Régler les temps en direct

La touche **TIME** vous permet de changer la durée des fondus pour chaque pas du stack pendant leur restitution. Vous pouvez le faire pour le dernier fondu (normal) ou le fondu suivant (**NEXT** activé).

Appuyez sur **TIME** puis sur **STACK**.

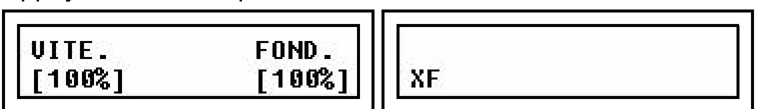


Vos réglages sont enregistrés.

Rate

La touche **RATE** offre une commande de vitesse et de fondu pour le stack. Elle affecte la resitution de l'intégralité de la séquence ou du stack.

Appuyez sur **RATE** puis sur **STACK**.

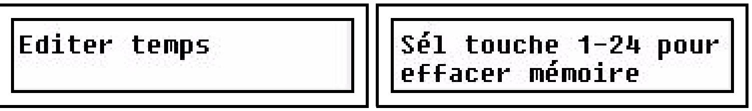


Option du menu	Console	Retour
Vite.	Molette 1	Réglez un taux qui augmentera ou réduira proportionnellement la durée totale du séquentiel (Stack) tout entier.
Fond.	Molette 2	Réglez un équilibre entre le fondu et le temps d'attente pour tous les pas. 0% signifie pas de fondu du tout.

Editer les temps de pas en aveugle

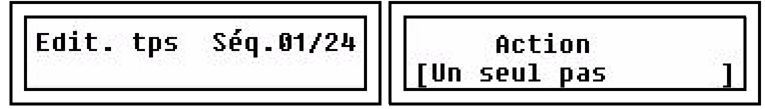
Il est possible d'éditer les temps en aveugle pour chaque pas d'une séquence ou de stack. La fonction EDIT permet d'effectuer cette opération.

Etape 1: Appuyez sur **EDIT**



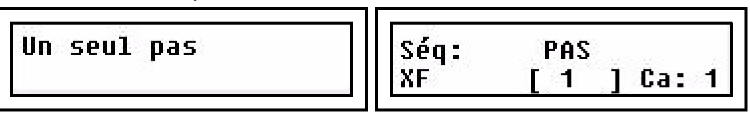
Assurez-vous que **[Temps]** est sélectionné (appuyez sur **SEL** pour modifier).

Etape 2: Appuyez maintenant sur une touche fugitive liée à une séquence. Les écrans LCD se présentent comme suit.



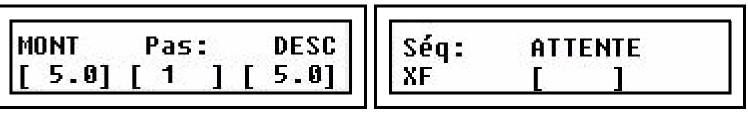
Etape 3: A l'aide de la molette 3, sélectionnez **[Un seul pas]**. Appuyez sur **(MENU)** pour valider.

Etape 4: Sélectionnez un pas à l'aide de la molette 3.



Appuyez sur **(MENU)** pour confirmer.

Etape 5: Réglez les temps du pas sélectionné à l'aide des molettes. Quittez les menus lorsque vous avez terminé.



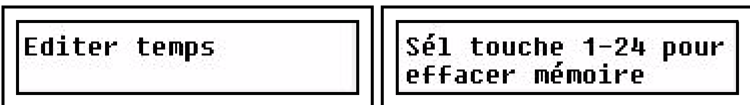
Choix du menu	Console	Retour
MONT.	Molette 1	Temps de montée
DESC.	Molette 2	Temps de descente
ATTENTE	Molette 3	Temps d'attente

Etape 6: C'est fait. Appuyez sur **EDIT** pour quitter.

Temps global pour tous les pas

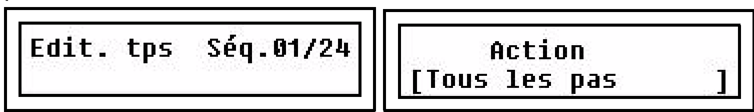
Il est possible d'éditer les temps de manière globale pour tous les pas d'une séquence ou du stack. La fonction EDIT permet d'effectuer cette opération. Toutes les données de temporisations précédentes sont remplacées et ne peuvent pas être restaurées.

Etape 1: Appuyez sur **EDIT**



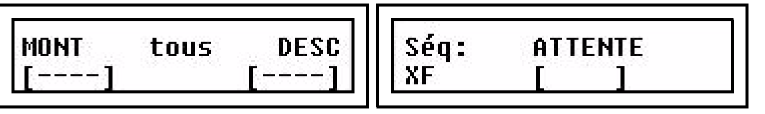
Assurez-vous que **[Temps]** est sélectionné (appuyez sur **SEL** pour modifier).

Etape 2: Appuyez maintenant sur une touche fugitive liée à une séquence. Les écrans se présentent comme suit.



Etape 3: A l'aide de la molette 3, sélectionnez **[Tous les pas]**. Appuyez sur **(MENU)** pour valider.

Etape 4: A l'aide des molettes, réglez le temps global pour tous les pas de la séquence sélectionnée ou du stack.



Choix du menu	Console	Retour
MONT.	Molette 1	Temps de montée pour tous les pas
DESC.	Molette 2	Temps de descente pour tous les pas
ATTENTE	Molette 3	Temps d'attente pour tous les pas

Etape 5: Appuyez sur **(MENU)** pour enregistrer.

Régler temps de
tous les pas?

Appuyez sur **(MENU)** pour valider

Etape 6: C'est fait. Appuyez sur **EDIT** pour quitter.

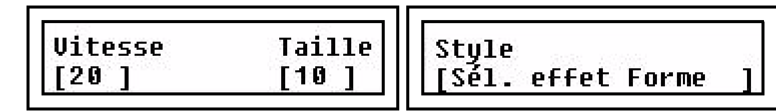
Editer les effets

Tous les effets doivent être édités pour pouvoir être utilisés. Ce chapitre explique comment les éditer, que vous partiez d'un effet vide ou d'un effet déjà existant.

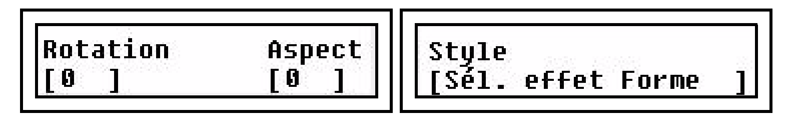
Editer les effets de forme

Si vous démarrez un effet vide, celui-ci passe automatiquement en mode Edition d'effet.

Action	Console	Retour
1. Sélectionnez le mode Edition d'effet	EDIT EFFECT	Cette touche s'allume. Les touches de sélection d'effet s'allument au maximum, les emplacements vides s'allument plus faiblement.
2. Sélectionnez l'effet à éditer	1 ... 11	La touche de sélection que vous aurez choisi se met à clignoter. Le menu Effet apparaît sur les écrans. (appuyez sur **CLEAR** pour quitter).



Appuyez sur **SEL** pour accéder à plus d'options (et les faire défiler)



Option du menu	Console	Retour
Vitesse	Molette 1	Réglez la vitesse de 0 à 100
Taille	Molette 2	Réglez la taille de 0 à 100
Table	Molette 3	Sélectionnez une table **1 Circle (cercle)** **2 Square (carré)** **3 Infinity (infini)** **4 Lissajou** **5 Clover (trèfle)** **6 Flower (fleur)** **7 Triangle** **8 Harmonics (harmoniques)** **9 Noise (bruit)** **10 Pentacle** **11 Skating (patinage)**
Rotation	Molette 1	Effectuez une rotation de 0 à 359° sur la forme en cours
Aspect	Molette 2	Réglez un aspect de 0 à 100

Editer les effets linéaires

Si vous démarrez un effet vide, celui-ci passe automatiquement en mode Edition d'effet.

Action	Console	Retour
1. Sélectionnez le mode Edition d'effet	EFFECT	Cette touche s'allume. Les touches de sélection d'effet s'allument au maximum, les emplacements vides s'allument plus faiblement.
2. Sélectionnez l'effet à éditer	13 ... 23	La touche de sélection que vous aurez choisi se met à clignoter. Le menu de sélection de paramètre apparaît sur l'écran de droite. Sél. parametre à affecter Sélectionnez le type de paramètre sur lequel l'effet sera appliqué en appuyant sur une touche fugitive dans PARAM 1 ou PARAM 2. L'écran passera à l'édition de l'effet quand ce sera fait.

```
Vitesse        Taille
[20 ]          [10 ]
```

```
Style
[Sél. effet lineair]
```

Option du menu	Console	Retour
Vitesse	Molette 1	Réglez la vitesse de 0 à 100
Taille	Molette 2	Réglez la taille de 0 à 100
Table	Molette 3	Sélectionnez une table **1 Morse** **2 Strobe** **3 Flicker** **4 Lightning** **5 Wander (mouvant)** **6 Sparkle (étincelle)** **7 Mountain (montagne)** **8 Skyline (ligne d'horizon)** **9 Saw (dent de scie)** **10 Cosine (cosinus)** **11 Ramp (rampe)**

Editer les effets de couleur

Si vous démarrez un effet vide, celui-ci passe automatiquement en mode Edition d'effet.

Action	Console	Retour
1. Sélectionnez le mode Edition d'effet	EFFECT	Cette touche s'allume. Les touches de sélection d'effet s'allument au maximum, les emplacements vides s'allument plus faiblement. La touche **COLOR** se met à clignoter.
2. Sélectionnez les effets de couleur	COLOR	La page d'effets de couleur est sélectionnée avec les effets de 1 à 11. Les touches liées à des effets créés sont allumées au maximum, les emplacements vides sont allumés plus faiblement.
2. Sélectionnez l'effet à éditer	1 ... 11	Les écrans LCD passent à l'édition de l'effet. S'il existait déjà auparavant, l'effet est démarré.

```
Vitesse        Chroma
[20 ]          [ 0  ]
```



Appuyez sur **SEL** pour accéder à d'autres options (et les faire défiler)

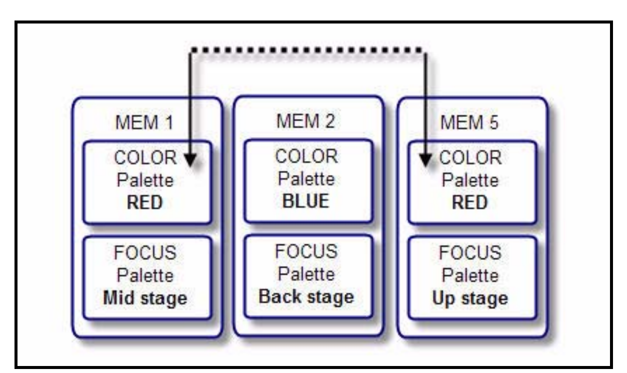
```
Début          Gamme
[0  ]          [100]
```

```
Forme
[Avance             ]
```

Option du menu	Console	Retour
Vitesse	Molette 1	Réglez la vitesse de 0 à 100
Chroma	Molette 2	Réglez la profondeur +/- 100
Table	Molette 3	Sélectionnez une table **1 Rainbow (arc-en-ciel)** **2 Harlequin (arlequin)** **3 Flames (flammes)** **4 Meadow (prairie)** **5 Cornfield (champ de blé)** **6 Aqua** **7 Royal** **8 Miss Piggy** **9 Freak-out (la folie)** **10 Secondary (secondaire)** **11 Primary (primaire)**
Début	Molette 1	Choisissez la couleur de départ
Gamme	Molette 2	Choisissez la couleur de fin
Forme	Molette 3	Réglez le sens de restitution **Avance** **Recul** **Altern**

Editer les palettes

Les palettes sont enregistrées en tant que références dans les mémoires pour accélérer les corrections pendant un spectacle. Ainsi, si vous utilisez une palette COLOR rouge dans plusieurs mémoires différentes, et que vous souhaitez rendre ce rouge plus foncé partout, vous n'avez qu'à mettre à jour la palette rouge. Le changement sera implémenté dans toutes les mémoires contenant une référence vers cette palette.



Si vous aviez enregistré les valeurs CMY pour ce rouge au lieu d'utiliser les palettes, vous auriez dû mettre à jour chaque mémoire séparément, paramètre par paramètre.

Editer une palette

Action	Console	Retour
1. Sélectionnez les devices	1 ... 24	Les touches de device sélectionnées sont allumées au maximum (le mode de sélection de devices doit être activé).
2. Effectuez les changements	Fonctions des paramètres	Tous les changements sont appliqués au rendu en direct.
3. Activez l'enregistrement	RECORD	Toutes les touches pouvant enregistrer dans ce mode se mettent à clignoter (appuyez sur **CLEAR** pour quitter).
4. Sélectionnez le type de palette	FOCUS COLOR BEAM	Cette touche s'allume. Les 24 touches de sélection clignotent faiblement. Les touches déjà enregistrées clignotent au maximum.
5. Réenregistrez la palette	1 ... 24	Dès que vous aurez appuyé sur une touche de sélection, la palette sera enregistrée sur cette touche et mise à jour dans toutes les mémoires. La console revient automatiquement au mode de sélection des devices asservis.

Chapitre 5
Restitution

Dès que vous avez enregistré des informations, vous pouvez les restituer de différentes manières. Ce chapitre traite des fonctions de restitution.

Ce chapitre contient les sections suivantes :

Général et fonction Black Out

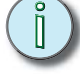


Pour obtenir un quelconque rendu de lumière (dans tous les cas), le potentiomètre général doit être au maximum et la touche Black Out doit être désactivée.

Le potentiomètre général limite proportionnellement toutes les sorties d'intensité, tandis que les paramètres des devices restent inchangés. Dès que le potentiomètre général descend en-dessous de 100%, la touche Blackout se met à clignoter.

La touche Blackout ramène instantanément toutes les intensités du rendu à zéro. Dès que la touche est actionnée, elle s'allume. Les paramètres des devices ne sont pas affectés par ces deux fonctions.





Note : *Les circuits d'indépendants patchés sur IND 1 et IND 2 ne sont pas affectés par le potentiomètre général ni la touche Black Out, à moins qu'ils ne soient réglés sur « GM/Avec » dans le menu Indépendants.* *Voir "Configurer les indépendants" à la page 24.*

*La sortie des potentiomètre d'intensité est également affectée par la touche **NEXT**.* *Voir "Intensité des circuits" à la page 34.*

Clear/Effacer

La touche Clear est une touche très utile qui vous ramène à un état « vierge » de la console, sans aucune sortie. Appuyer sur **CLEAR** n'effacera ***JAMAIS*** aucun contenu, cela ne fait que ramener les intensités des potentiomètres à zéro. Vous pouvez appuyer sur **CLEAR** pour Effacer toute fonction d'enregistrement si la touche clignote.

- Régler tous les potentiomètres d'intensité des circuits et de devices sur zéro. . . . . = appuyer 2 fois
- Régler tous les potentiomètres de mémoire sur zéro (black-out) . . . .= appuyer 3 fois
- Régler les potentiomètres de séquence/du stack sur zéro (black-out) . . . .= appuyer 4 fois
- Désélectionner tous les devices sélectionnés . . . . .= appuyer 5 fois

CLEAR peut également être utilisée en combinaison avec d'autres touches. Par exemple

Action	Console	Retour
Effacer les intensités A	CLEAR et INT A	Toutes les intensités INT A.
Effacer les intensités B	CLEAR et INT B	Toutes les intensités INT B sont annulées.
Effacer les intensités des devices	CLEAR et DEV INTE	Toutes les intensités des devices sont annulées.
Effacer les effets	CLEAR et EFFECT	Tous les effets sont annulés.
Effacer le stack	CLEAR et STACK	Le stack est annulée et réglé sur zéro.
Effacer la vitesse	CLEAR et RATE	Tous les réglages de vitesse sont annulés.

Général des touches fugitives

Le Général des touches fugitives permet de régler le niveau à partir duquel les touches fugitives s'allument. Voir les fonctions des touches fugitives pour chaque type de mode potentiomètres.

Mémoires

Les mémoires sont restituées à partir des potentiomètres en mode MEMS. Pour chacune des 12 pages de potentiomètres, les touches correspondant à des mémoires enregistrées s'allumeront faiblement en rouge lorsque vous sélectionnerez une page. Lorsque le potentiomètres contribue au rendu, la touche correspondante est allumée au maximum.

Sélectionner une page de potentiomètres

Si un potentiomètres est au-dessus de zéro alors qu'une autre page est sélectionnée, il ne pourra pas être mis à jour vers le contenu de la nouvelle page avant d'avoir été ramené à zéro. Appuyez deux fois sur MEMS à moins d'une seconde d'intervalle pour sélectionner rapidement la page 1.

Action	Console	Retour
Sélectionnez une page de potentiomètres	MEMS (maintenue enfoncée)	Tant que vous maintiendrez la touche enfoncée, la page de potentiomètres en cours sera indiquée par une touche fugitive allumée parmi les touches 1 à 12. Pour sélectionner une autre page, appuyez sur une des touches de 1 à 12 et relâchez la touche MEMS.

Modes potentiomètres mémoires

Les mémoires avec à la fois des intensités et des paramètres de devices peuvent se comporter de deux manières différentes quand on actionne le potentiomètre correspondant. La touche INT ONLY permet de régler cela.



- **OFF** = Les intensités et paramètres de devices suivent progressivement le potentiomètre de zéro jusqu'au maximum.
- **ON** = Seules les intensités suivent le potentiomètre.

Modes flash mémoire

Quand on appuie sur une touche fugitive, plusieurs comportements sont possibles pour les mémoires, suivant deux modes : **SOLO** et **GO MODE**.

Flash ou Solo

Le contenu des potentiomètres mémoire peut être flashé au niveau du potentiomètre flash (Bumps) de deux manières différentes. La touche **SOLO** permet de régler cela.



- **OFF** = Le niveau généré en appuyant sur une touche fugitive s'ajoute au rendu direct.
- **ON** = Le niveau généré en appuyant sur une touche fugitive remplace le rendu en cours.

Mode Go

Il y a deux manières différentes de flasher les paramètres de devices d'une mémoire. La touche **GO MODE** permet de régler cela.



- **OFF** = Appuyer sur une touche fugitive ajoute temporairement les intensités et paramètres de device au rendu direct selon les règles Solo et d'empilement.
- **ON** = Appuyer sur une touche fugitive active tous les paramètres de device de la mémoire. Les intensités ne sont pas affectées.

Effacer la sortie des potentiomètres mémoire

Action	Console	Retour
Annulez la sortie des potentiomètres mémoire	CLEAR et MEMS	Tous les potentiomètres mémoire sont réglés sur zéro.

Exemples d'utilisation des potentiomètres mémoire

Apprendre à utiliser le SmartFadeML dans différentes situations, combiner les différentes fonctions pour créer des spectacles à la volée ou s'adapter à des situations différentes dépendent beaucoup de votre expérience en matière de contrôle de projecteurs motorisés, du temps que vous pouvez passer à faire des essais et de votre curiosité vis-à-vis des possibilités de la console. Il existe de nombreuses façons différentes d'aborder une même situation, voici quelques exemples qui pourront vous être utiles.

Reprendre des états lumineux entre potentiomètres mémoire

Les paramètres de device sont LTP. Essayez la configuration suivante.

Etape 1: Créez deux mémoires complètement différentes utilisant des devices sur les potentiomètres 1 et 2. Intensités différentes, propriétés color, focus et beam différentes.

Etape 2: Assurez-vous que **INT ONLY** et **GO MODE** sont désactivés (Off).

Etape 3: Montez le potentiomètre 1. Les devices se fondent dans les intensités et les paramètres de ce potentiomètre. Laissez le potentiomètre monté.

Etape 4: Montez le potentiomètre 2. Les devices se fondent dans les intensités et les paramètres de ce potentiomètre.

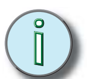
Etape 5: Baissez le potentiomètres 1. Rien ne se passe parce que les paramètres ont été « volés » par le potentiomètre 2, ils ne seront « volés » par un autre potentiomètre que lorsque vous monterez ce dernier.

Etape 6: Remontez le potentiomètre 1. Les devices se fondent dans les intensités et les paramètres de ce potentiomètre.

Etape 7: Baissez les deux potentiomètres. Appuyez sur la touche fugitive. Les intensités et les paramètres flashent simultanément aux valeurs maximales de ce potentiomètre.

Etape 8: Activez maintenant **GO MODE**. Ceci entraîne un changement de comportement des touches fugitives. Au lieu de flasher temporairement les contenus du potentiomètre au maximum, *SEULS* les paramètres seront déclenchés, et resteront déclenchés pour que vous puissiez régler une position puis remonter le potentiomètre avec les intensités.

Etape 9: Activez maintenant **INT ONLY**. A partir de maintenant, les potentiomètres contrôlent *UNIQUEMENT* les intensités. Ceci signifie que vous pouvez utiliser les touches fugitives pour activer les paramètres, et les potentiomètres pour commander les fondus sur les intensités.



Note : *Les temporisations utilisées ici sont les temporisations FCB par défaut ou les temps FCB mémoire.* *Voir "Temporisations" à la page 60. Voir "Temps FCB mémoire" à la page 61.*

Séquences

Les séquences sont restituées à partir des potentiomètres en mode MEMS. Dans chacune des 12 pages de potentiomètres, les touches liées à des séquences enregistrées s'allument faiblement en jaune quand on sélectionne une page. Lorsque le potentiomètre contribue au rendu, la touche correspondante est allumée au maximum.

Sélectionner une page de potentiomètres

Si un potentiomètre est au-dessus de zéro alors qu'une autre page est sélectionnée, il ne pourra pas être mis à jour vers le contenu de la nouvelle page avant d'avoir été ramené à zéro.

Action	Console	Retour
Sélectionnez une page de potentiomètres	MEMS (maintenue enfoncée)	Tant que vous maintiendrez la touche enfoncée, la page de potentiomètres en cours sera indiquée par une touche flash allumée parmi les touches 1 à 12. Pour sélectionner une autre page, appuyez sur une des touches de 1 à 12 et relâchez la touche MEMS.

Modes flash séquence

Quand on appuie sur une touche fugitive, plusieurs comportements des séquences sont possibles en fonction de deux touches : SOLO et GO MODE.

Flash ou Solo

Le contenu des potentiomètres mémoire peut être flashé au niveau du potentiomètre flash (bumps) de deux manières différentes. La touche SOLO permet de régler cela.



- **OFF** = Le niveau généré en appuyant sur une touche fugitive s'ajoute au rendu direct.
- **ON** = Le niveau généré en appuyant sur une touche fugitive remplace le rendu en cours.

Go Mode

Une séquence peut être flashée de deux façons différentes. La touche **GO MODE** permet de régler cela.



- **OFF** = Appuyer sur une touche fugitive ajoute temporairement la sortie de la séquence au rendu direct selon les règle Solo et de flash.
- **ON** = Appuyer sur une touche fugitive a le même effet qu'appuyer sur la touche GO pour chaque pas d'une séquence en mode manuel. Pour une séquence mise en boucle, ce sera Go/Pause.

Rate et BPM pour les séquences

La touche **RATE** peut apporter une priorité Vitesse (Rate), Fondu (Fade) et BPM pour n'importe quelle séquence. Ceci affecte temporairement la restitution de la séquence entière. Quand une priorité vitesse ou BPM est annulée, les temps originaux sont conservés.

Appuyez sur **RATE** puis sur la touche fugitive de la séquence de votre choix.

VITE. FOND.
[100%] [100%]

BPM
01/24 [169]

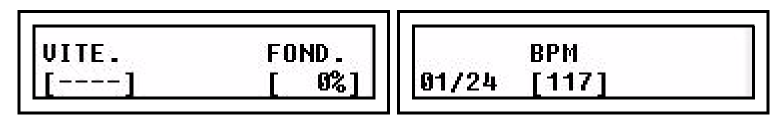
Choix du menu	Console	Retour
Vite.	Molette 1	Réglez un taux qui augmentera ou réduira proportionnellement la durée totale de la séquence entière.
Transfert	Molette 2	Réglez un équilibre entre le fondu et le temps d'attente pour tous les pas. 0% signifie pas de fondu du tout.
BPM	Molette 3	Affiche les BPM en cours. Se règle facilement avec la molette ou en appuyant sur la touche fugitive.

BPM

BPM (Battements Par Minute) est une expression musicale pouvant s'appliquer à la vitesse de restitution d'une séquence en boucle. Le taux de BPM est enregistré comme une priorité sur le temps d'attente (temps de pas). Tous les pas seront réglés sur la même priorité de temps d'attente, c'est-à-dire la même durée.

Les temps individuels de chaque pas ne sont pas modifiés, cependant, si un pas est doté d'un temps de fondu plus long que le temps BPM, le fondu ne sera pas terminé avant le démarrage du pas suivant.

Action	Console	Retour
Réglez les BPM	RATE et 13 ... 24	Maintenez la touche **RATE** enfoncée et appuyez plusieurs fois sur la touche fugitive de la séquence de votre choix. La durée écoulée entre chaque pression sur cette touche est mesurée et utilisée pour calculer un taux BPM. Ceci sera prioritaire par rapport à la fonction Rate qui sera réglée sur rien « --- »



Le temps d'attente original n'est pas perdu, il peut être restauré en annulant le temps BPM.

Effacer Rate et BPM

Action	Console	Retour
Réinitialisez Rate et BPM	CLEAR et 13 ... 24	Les réglages Rate et BPM pour la séquence sélectionnée sont réinitialisés et la séquence revient aux temps originaux.

Stack et Crossfader

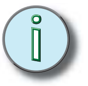
Le crossfader (transfert principal) peut être utilisé pour la restitution du stack avec un maximum de 199 pas, ou pour une préparation (selon l'état de la touche **STACK**).

Commandes générales du crossfader

Le crossfader est composé d'un potentiomètre Live et d'un potentiomètre Next, plus les touches de fondu enchaîné. Pour effectuer un fondu enchaîné, il faut monter les potentiomètres. Il est possible de changer cela, *Voir "Potentiomètres Crossfade" à la page 27.*

Les touches de fondu enchaîné sont les suivantes :

Action	Console	Retour
Démarrer un fondu enchaîné		Lancez un fondu enchaîné. La touche clignote pendant tout le processus.
Mettre le fondu enchaîné en pause		Le fondu enchaîné en cours est mis en pause. Il est possible de poursuivre le fondu en appuyant sur **GO**, ou d'annuler la pause en appuyant sur **PAUSE**.
Revenir en arrière	et	Maintenez la touche **PAUSE** enfoncée et appuyez sur **GO** pour faire un fondu vers le pas précédent (uniquement quand STACK est activée).
Aller au premier pas	CLEAR et	Maintenez la touche **CLEAR** enfoncée et appuyez sur **GO** pour Effacer la sortie du crossfader. Si STACK est activée, la console passera au premier pas du stack.



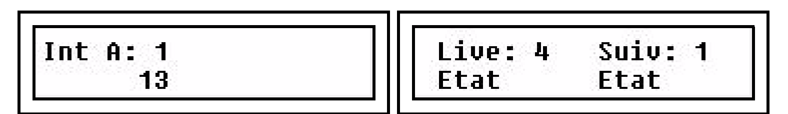
Note : *DIPLESS : Le SmartFadeML permet de réaliser des fondus enchaînés sans phénomène d'atténuation (« dipless »), du moment que les deux potentiomètres sont actionnés en parallèle. Ceci signifie que les circuits actifs restant inchangés dans les deux scènes ne perdront pas 50% de leur niveau en actionnant les potentiomètres d'une scène à l'autre, ce qui améliore considérablement les transitions entre les scènes. Pour créer un noir (black-out) entre deux pas, il suffit d'amener le potentiomètre Live en bout de course.*

Fonctions Stack

Lorsque vous appuyez sur **STACK**, le mode séquentiel est activé (allumé au maximum) et relié au transfert principal (crossfader). Le séquentiel est chargé sur le crossfader au pas 0 (un pas virtuel situé avant le pas 1) de manière à ce que vous puissiez passer au pas 1 en appuyant sur **GO** ou en démarrant un fondu manuel.

STACK

Les écrans affichent l'état du stack (à condition que **DEVICE SELECT** soit désactivé).



Si la touche STACK est désactivée, le crossfader fonctionne uniquement en mode préparation. *Voir "Fondu enchaîné en mode préparation" à la page 81.*

Si rien n'est enregistré dans le stack, la touche sera complètement éteinte si elle n'est pas activée. Sinon, elle sera faiblement allumée.

Aller à un pas quelconque (Goto)

Cette fonction permet d'aller directement à un pas donné du stack.

Action	Console	Retour
Activez le mode GOTO	STACK (maintenue enfoncée)	Tant que vous maintiendrez la touche enfoncée, l'écran vous permettra de faire défiler les pas. Sauter ver pas [1] Relâchez la touche pour transférer la séquence jusqu'au pas de votre choix sur le potentiomètre Next, prêt pour le fondu enchaîné suivant. Veuillez noter que les paramètres de device seront immédiatement mis à jour, et ce quel que soit l'état de la fonction Move Dark (déplacement au noir).

Changer les temps du stack

Vous pouvez activer la touche **TIME** et régler/changer les temps de fondu à l'aide des molettes. Si NEXT est activé, vous travaillez sur les temps du prochain fondu enchaîné. Si NEXT n'est pas activé, vous travaillez sur les temps des fondus enchaînés déjà réalisés.



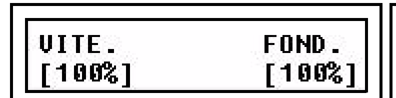
Suiv. ATTENTE
XF [ ]

Appuyez sur **GO** pour effectuer un fondu enchaîné en faisant appel à ces temps. Les temps sont enregistrés dans chaque pas.

Vitesse pour le Stack

La touche **RATE** peut permettre une priorité de vitesse (Rate) et de fondu (Fade) pour tout le Stack (séquentiel). Ceci affecte temporairement la restitution du séquentiel tout entièr. Lorsqu'une priorité vitesse ou fondu est annulée, les temps originaux sont conservés.

Appuyez sur **RATE** puis sur **STACK**.





Choix du menu	Console	Retour
Vite.	Molette 1	Réglez un taux qui augmentera ou réduira proportionnellement la durée totale du Stack tout entièr.
Transfert	Molette 2	Réglez un équilibre entre le fondu et le temps d'attente pour tous les pas. 0% signifie pas de fondu du tout.

Réinitialiser la vitesse

Action	Console	Retour
Réinitialisez la vitesse	CLEAR et RATE	Les réglages de vitesse seront réinitialisés et le stack reviendra par défaut aux temps d'origine.

Fondu enchaîné en mode préparation

Quand **STACK** est désactivé et **NEXT** activé, le SmartFadeML est configuré pour fonctionner comme une console de transfert à une préparation contrôlant ***uniquement*** les niveaux d'intensité.



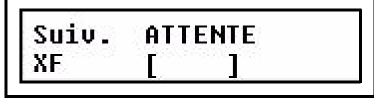
Action	Console	Retour
1. Activez le mode Next	NEXT	Les potentiomètres d'intensité ne contribuent plus au rendu direct.
2. Réglez les intensités	INT A INT B DEVICE INT	Réglez manuellement les intensités de votre choix à l'aide des potentiomètres d'intensité. Ils ne seront pas reliés à la sortie.
3. Transfert manuel	Crossfaders	Actionnez la paire de potentiomètres du crossfader de bas en haut. Dès que les crossfaders arrivent au bout du fondu en cours, les circuits d'intensité sont désolidarisés du potentiomètre Live pour préparer le rendu suivant.

Pour faire des fondus à l'infini entre Live et Next : maintenez la touche **PAUSE** enfoncée avant d'atteindre la fin d'un fondu enchaîné, ceci empêche la désolidarisation des circuits d'intensité. Relâchez la touche **PAUSE** pour terminer le fondu enchaîné.

Faire des fondus avec les temps

Vous pouvez activer la touche **TIME** et régler les temporisations des fondus avec les molettes.





Appuyez sur **GO** pour effectuer un fondu enchaîné en faisant appel à ces temps.

Annexe A
Mise à jour du logiciel

Cette annexe contient les instructions de mise à jour du logiciel de votre console SmartFadeML. Le logiciel peut être mis à jour de deux manières différentes.

- A partir d'une carte **SD**
- Par une liaison **USB** avec un **PC**

Vous pouvez télécharger le logiciel sur le site Internet d'ETC : www.etcconnect.com

Assurez-vous de télécharger le logiciel adapté à votre modèle de console - le ***SmartFadeML*** et le ***SmartFade*** utilisent des logiciels différents.

Pour savoir quelle version du logiciel est présente sur votre console, *Voir "Version du logiciel" à la page 28.*



ATTENTION : *N'oubliez pas de sauvegarder les données que vous souhaitez conserver sur une carte SD avant d'effectuer une mise à jour du logiciel.*

Mettre à jour le logiciel

Mise à jour par carte SD

Si vous utilisez cette carte SD pour la première fois, vérifiez si elle est formatée correctement (FAT16), sinon elle ne fonctionnera pas avec le SmartFadeML. *Voir "Formater une carte mémoire SD" à la page 8.*

Etape 1: Procurez-vous le fichier de mise à jour SMRTFDML.SRC dans la partie téléchargement (download) du site Internet d'ETC : www.etcconnect.com

Etape 2: Copiez le fichier SMRTFDML.SRC dans le répertoire racine de la carte SD. NE CHANGEZ SURTOUT PAS LE NOM DU FICHIER !

Etape 3: Démarrez la console en mode mise à jour du logiciel. Pour cela, maintenez les touches **SOLO** et **UNDO** enfoncées pendant plus de 6 secondes en démarrant à froid, ***après avoir branché le câble d'alimentation*** (cela ne marchera pas si vous démarrez à partir du mode veille).

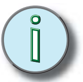


Les écrans LCD de la console se présentent comme suit

ETC SMARTFADE ML
www.etcconnect.com

et une ligne de commande en bas de l'écran fait défiler
Insert SD Card - Ver xxx- Connect USB

Etape 4: Insérez la carte SD dans la console. La mise à jour commence automatiquement et la console lance la nouvelle version du logiciel une fois le processus terminé.



Note : *Si vous lancez involontairement une mise à jour, vous pouvez quitter sans qu'aucun changement ne soit pris en compte en débranchant la console.*

Mise à jour par port USB

Pour faire une mise à jour par le port USB, il vous faut un **PC** sous Windows (Windows 98, Windows 2000, Windows XP).

Etape 1: Procurez-vous le fichier de mise à jour **SMRTFDML.SRC** et l'application de téléchargement USB **SFDownloader.exe** dans la partie téléchargement du site Internet d'ETC : www.etcconnect.com

Etape 2: Branchez un câble USB entre le SmartFade et le PC. Le câble USB doit avoir une fiche de type A et une fiche de type B.



N'oubliez pas de sauvegarder toutes les données de spectacle à conserver sur une carte SD avant de commencer la mise à jour. Les données de spectacle seront perdues et ne pourront pas être restaurées.

Etape 3: Double cliquez sur l'exécutable **SFDownloader.exe** que vous avez téléchargé au préalable sur le site Internet d'ETC. La boîte de dialogue suivante devrait apparaître à l'écran.



Etape 4: Démarrez la console en mode mise à jour de logiciel. Pour cela, maintenez les touches **SOLO** et **UNDO** enfoncée pendant plus de 6 secondes pendant le démarrage.



Les écrans LCD de la console se présentent comme suit

ETC SMARTFADE ML
www.etcconnect.com

et une ligne de commande en bas de l'écran fait défiler
Insert SD Card - Ver xxx- Connect USB

Etape 5: Une fois la connexion avec la console reconnue, l'écran affiche la version du gestionnaire de démarrage, puis « Please Load Firmware File ». Le bouton FILE n'est plus grisé.



Cliquez sur **FILE** et sélectionnez le fichier **SMRTFDML.SRC**.

Etape 6: Maintenant, le bouton DOWNLOAD n'est plus grisé et peut être sélectionné.



Cliquez sur **DOWNLOAD** pour commencer le téléchargement. La barre d'avancement apparaît. Une fois le téléchargement terminé, la console redémarre avec la nouvelle version du logiciel.

Index

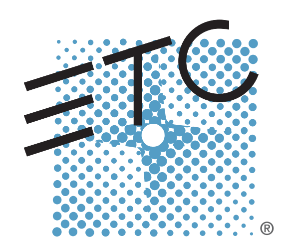
P

R

S

T

V



Siège ■ 3031 Pleasant View Road, P.O. Box 620979, Middleton, Wisconsin 53562-0979 USA ■ Tél +608 831 4116 ■ Fax +608 836 1736
Londres, UK ■ Unit 26-28, Victoria Industrial Estate, Victoria Road, Londres W3 6UU, UK ■ Tél +44 (0)20 8896 1000 ■ Fax +44 (0)20 8896 2000
Rome, IT ■ Via Ennio Quirino Visconti, 11, 00193 Rome, Italie ■ Tél +39 (06) 32 111 683 ■ Fax +39 (06) 32 656 990
Holzkirchen, DE ■ Ohmstrasse 3, 83607 Holzkirchen, Allemagne ■ Tél +49 (80 24) 47 00-0 ■ Fax +49 (80 24) 47 00-3 00
Hong Kong ■ Rm 1801, 18/F, Tower 1 Phase 1, Enterprise Square, 9 Sheung Yuet Road, Kowloon Bay, Kowloon, Hong Kong ■ Tél +852 2799 1220 ■ Fax +852 2799 9325
Assistance : (Amériques) service@etcconnect.com ■ (UK) service@etceurope.com ■ (DE) techserv-hoki@etcconnect.com ■ (Asie) service@etcasia.com
Internet : www.etcconnect.com ■
7219M1210-1.1.0-FR ■ Rev A ■ Publication 01/2008